Навигатор игрового мира

Навигатор предсказывает 20 лучших игр 2001 года:

Dragon's Lair 3D
Duke Nukem Forever
Unreal 2
Return to the Castle Wolfenstein
Doom 2000
Emperor: Battle for Dune
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Commandos 2
MechCommander 2
Black & White
Silent Hunter 2
"Ил-2. Штурмовик"
EA Sports 2002
NFS Motor City
STCC 2
Myst III: Exile
Anarchonox
The Elder Scrolls: Morrowind
Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor
Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura

Навигатор в гостях у Snowball:

А Всеслав-то жив...

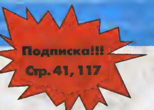
Red Alert 2:

For MaZer Russia!

Rune:

Что делают викинги в Unreal?

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Привет!

Хотим мы того или не очень, но год, век, тысячелетие заканчиваются именно этим декабрем. Естественно, мимо мы не смогли пройти, ну, а то, что творилось в прошлом году есть предложение считать генеральной репетицией. Вот увидите, все на полную катушку воспользуются возможностью проводить миллениум повторно. "Присоединяйтесь, барон, присоединяйтесь!.."

И приятно, очень приятно видеть на этом рубеже все признаки того, что отечественные игроделы из аутсайдеров и середнячков индустрии уверенно пробиваются вперед. Зачастую цинично-скептичные авторы Нави выдали в этот номер пару просто благоговейных превьюшек по "нашим" разработкам - "Железной Стратегии" и "Ил-2. Штурмовик".

Впрочем, западные конкуренты упорно цепляются за нажитые позиции. Достаточно поиграть в Rune или Red Alert намбер два, чтобы осознать, что задвинуть их создателей на задворки будет ох как не просто. Впрочем, внутриредакционные мнения по поводу RA2 разошлись настолько, что мы решили выставить этой игрушке аж два рейтинга.

В новую "киберспортивную" форму обрядилась с этого номера наша Q-zone, в которой мы рассказываем о Challenge Pro-Mode для Q3.

"Железячная" тема номера - история развития компьютерных технологий от древности до наших дней и обзор ближайших перспектив.

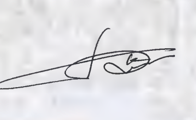
На этот раз Z-zone вместила два рассказа, все замеченные в них "похожести" на реально существующих человеков - чистой воды непреднамеренная случайность.

Обозрев прошедшее время, мы позволили себе заглянуть в ближайшее будущее, что вылилось в материал по грядущим хитам 2001 года.

Хроники UO закончились. Двенадцать серий, целая мыльная опера получилась. Обещанный гайд для начинающих игроков целиком не поместился (даже в этом урезанном варианте). Вторую часть мы напечатаем в следующем выпуске журнала. А ведь играть становится интереснее с каждым днем, тем более что скоро Ultima Online обретет трехмерность.

Несколько заблаговременно, но все же разрешите мне от имени редакции поздравить всех Вас с наступающим Новым Годом :).

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



20 самых ожидаемых игр 2001 года

Константин Подстрешный
Владимир Веселов
Леонтий Тютелев
Андрей Ламтюгов
Reckless Driver
Андрей Алаев
Иван Жилин

Dragon`s Lair 3D

5

Жанр	Arcade
Издатель	Blue Byte
Разработчик	Dragonstane Software
Срок выхода	Первый квартал 2001

Так, вспомните, чем мы занимались на этой неделе. Уничтожили жилища орков – 48 штук, порубили зомби топором – 3241 особь, количество расстрелянных из обреза инопланетян исчислению не поддается, и еще 2 раза разгромили Америку – не забудьте. А теперь посмотрите, мы же не сделали самого главного, можно даже сказать основополагающего. Мы не спасли ни одной принцессы!

Подождите вешаться на фамильных портянках, жизнь еще не безразвратно потеряна. Нас спасет Dragon`s Lair 3D - единственная аркада, которая умудрилась попасть в двадцать самых перспективных игр. Действительно оригинальный движок, ведь не было же еще на PC игры в которой трехмерность сочеталась с мультипликационными героями и сюжет восемнадцатилетней выдержки. Гениальный художник Дон Блас уже сточил не один карандаш, рисуя потрясающие заставки к этой игре.

А портянки? Портянки через год пригодятся. – К.П.

Duke Nukem Forever

Жанр	FPSe
Издатель	3D Realms
Разработчик	3D Realms
Срок выхода	When it's Done

Вы заметили, что фраза “When it's Done” забавна только первые два года, потом начинает немного раздражать? Хотя в некоторых онлайновых магазинах напротив безызвестного продукта Duke Nukem Forever и стоит дата – 1 мая 2001, но... кого мы обманываем? Мы все знаем, что эта игра никогда не выйдет. Мы знаем, что Бруссард нам грязно врет, обещая золотые горы, фантастический геймплей и стриптизерш в придачу, а сам делает одну за другой игры для приставок. Разве нормально это - переносить выход игры четыре года подряд? И, в конце концов, что такого особенного в этом Ядерном Герцоге? Ну, подумаешь, движок от Unreal Tournament – тоже невидаль, на дворе-то уже третье тысячелетие и Квак, тоже третий. Или то, что некоторые уровни будут повторять карты из оригинального DN 3D – ведь не больше, чем игра на дешевой ностальгии. А эти пресловутые 11 скриншотов, которые нам показали в мае-месяце, наш фанатизм, что должен ими питаться все это время? Вот фотографические шкуры и до предела детализованные трехмерные модельки – это действительно здорово, как бы хотелось посмотреть на них, когда игра выйдет, жаль только жить в эту пору прекрасную...

Пора признать, что Дюк Ньюкем давно уже мертв, и убили его те же, кто и породил. Нечего и надеяться на DN4ever. Есть же много других хороших игр, которые стоит ждать. Хотя, совсем недавно на сайте 3D Realms появилось объявление о найме новых сотрудников, в частности художника со стажем выделки шкур для трехмерных моделей. Вот я и думаю: может успеют к маю?.. – К.П.

4.

3. Unreal 2

Жанр	FPS
Издатель	Epic Gomes
Разработчик	Legend Entertoinment
Срок выхода	конец 2001

Остыньте. Первые шоты из Unreal 2 только-только появились, на них даже монстров еще нет. А, между тем, игру разрабатывают уже больше двух лет. И все равно Legend Entertainment намерена выпустить "Нереальность 2" в 2001 году. Искренне надеемся, что у них это получится.

Недавно на форумах анрильщиков прошел небольшой флейм, на одном из шотов, прилагающихся к плану левелмейкера из Legend, был изображен редактор с недоделаным уровнем. Внимательные фанаты углядели папку, в которую сохраняли файл "C:\U2\map" (U2 – ничто иное как Unreal 2"). Возмущение вызвало то, что Engine U2 представлял из себя немного доработанный движок Unreal Tournament. Поэтому предупреждаем заранее - не ждите от Unreal 2 графической революции. Но будьте и снисходительны, пока Unreal 2 разрабатывается в три раза быстрей, чем Unreal 1. – К.П.

2. Return to the Castle Wolfenstein

Жанр	FPS
Издатель	id Software
Разработчик	Groy Matter Studio
Требуется	Апрель 2001

Большинство современных игроков уже и не помнят, кто такой Вилли Блашковиц, настала пора напомнить им это. С этой игры началась эпоха FPS, мы научились стрэйфится и стрелять из шестиствольного пулемета, а еще Wolfenstein была первой компьютерной игрой, которую запретили в Германии. Разве этого мало, чтобы навсегда остаться в истории? Через семь лет после выхода оригинального Castle Wolfenstein, то есть в новом году, у нас появится возможность взглянуть на мир фашистской германии по-новому – через глазок оптического прицела. И конечно, игру уже запретили в у немцев, ну и правильно сделали, толстые бургеры пусть спасают нервы своих детишек, а мы пока постреляем в бургерских дедушек, бабушек (да в игре будут и фашистки женского пола) и прадедушек (еще в игре будут зомби). Но какие там скины для фашистов нарисованы – сплошь кожа да свастики, не пренебрегая исторической правдой, конечно.

Давненько не было такой взрывоопасной смеси: талантливая команда разработчиков, известное имя, куча денег вложенных в проект и доработанный движок Q3. Gray Matter Studio сделает хорошую игру, для этого у них есть все компоненты. Интересная получается ситуация, если судить обещаниям разработчиков, то в этом году должны выйти два совершенно хитовых римейка игр от id Software. Что там дальше, Commander Ken 3D? – К.П.

1. Doom 2000

Жанр	FPS
Издатель	id Software
Разработчик	id Software
Требуется	конец 2001

Ни одного свежего имени во всех 5 играх раздела Action – сплошь сиквелы. И на первом месте не может быть никто иной, как Doom 2000. Надеемся, его успеют доделать к рождеству 2001. А опасения есть, в частности движок, который, как стало недавно известно, будет совсем не Q3. Хотя бы потому, чтобы воссоздать дух Doom нам нужны не два-три монстра на экране, а несколько десятков, и что бы уровни были не узкими коридорчиками, а с открытыми пространствами, и како-демоны не царапали нас полигонами. И что бы дезматч по сетке был без тормозов – вот тогда это Doom.

Как вы уже наверняка заметили, следующий год будет годом ретро-action`а, в моде старые веяния, инициатива и свежие течения – наказуемы. Игроки устали от новизны – им подавай старые добрые времена, толпы кровожадных мостров, и побольше крови. А кто может дать нам это лучше чем Doom? – К.П.

Emperor: Battle for Dune

Жанр	RTS
Издатель	EA
Разработчик	Westwood Studiost
Срок выхода	Февраль 2001

Это должно было когда-то случиться; мы верили, надеялись, ждали - и вот Оно грядет. Возрождение Жанра. Маленький шажок для Westwood и огромный шаг для жанра. Не Blizzard и уж, конечно, не Blue Byte и Melbourne House должны были принести нам Откровение. Это – привилегия Westwood.

Но для начала выясним, помните ли вы, что это была за игра, Dune 2? На несколько недель для человека выключался внешний мир. Все смешивалось в его голове: труперы, спайс, гигантские черви и стекло харвестера, пробитое пулями Атридисов. Уже скоро мы снова насытимся этой игрой. Когда смотришь скриншоты и ролики из Emperor: Battle For Dune, то в голове бьется только одна мысль - такой должна была быть Dune 2000. Westwood отказалась от своих не оправдавших надежд вокселей в пользу столь популярных нынче полигонов. И, похоже, не напрасно. А какие там будут песчаные черви, какие черви! Мой личный отряд сардукаров уже готов вырезать этих вонючих свободных во славу Императора и дома Харконенов, а ваш? – К.П.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Жанр	Тактическая стратегия
Издатель	Interplay
Разработчик	14°East
Срок выхода	Март 2001

Наш старый друг Fallout сорвал с груди нашивку RPG и перебежал в отдел тактических стратегий. Правильно сделал. Brotherhood of Steel - игра, которую будут ждать и стар, и млад, и гхола, и зкнлавовец. И пусть там будет не навороченно-полигонно-воксельный, а древний, как сама Interplay, спрайтовый движок, Fallout: BOS все равно имеет шансы на звание лучшей игры 2001 года. Вы спросите почему? Приготовьте левую руку и загибайте пальцы. Во-первых, это столь любимая народом вселенная Fallout. Во-вторых, первый серьезный конкурент Jagged Alliance 2 и почившей серии X-Com. В-третьих, сотни стволов и десятки автомобилей. В-четвертых, multiplayer до 18 сторон (наконец-то в клубах начнут играть хоть во что-то еще, кроме Counter Strike`a). В-пятых, собственный редактор (эх, был бы такой довесочек к тому же JA 2). И, в-шестых, там будет шикарный сюжет и толпа разношерстных персонажей, которые только и ждут, когда мы возьмем их в свою команду... Ага, попались! Откуда это у вас на левой руке шесть пальцев? Так я и знал – снова мутант. Эй, лейтенант, расстреляйте-ка этого урода, не пристало всяким шестипалым тут шастать.

P.S. И ждать осталось недолго, только-только мы по третьему разу пройдем Jagged Alliance 2 Unfinished Business, так нам сразу же будет чем заняться - выход Fallout Brotherhood of Steel намечен на март. – К.П.

Commandos 2

Жанр	Тактическая стратегия
Издатель	Eidos
Разработчик	Pyro Studios
Срок выхода	Февраль 2001

После выхода первой игры все игровые журналисты дружно предвещали появление толпы клонов. Однако прошло два с лишним года, а ничего подобного не наблюдается, никого из разработчиков пример испанской команды не вдохновил. В чем же тут дело? Почему жадные до денег игроделы не начали срочно клепать что-то "такое же, но гораздо лучше"? Да потому что тут и не получится срубить бабок на пустом месте; я думаю, на создание одной миссии оригинальной игры было затрачено больше сил, чем на создание любого клона C&C. Ведь в Commandos каждая миссия - это маленький шедевр, в ней все продумано до мелочей. Каждый часовой поставлен в нужном месте, каждый патруль следует по единственно правильному маршруту, патронов снайперу выдано ровно столько, сколько нужно. Сила неприятеля и слабость вашей команды выверены до грамма, и все это тщательно сбалансировано.

И вот во второй части разработчики дерзнули этот баланс разрушить. Дав возможность любому диверсанту управлять автотранспортом, использовать разное оружие, авторы отменили уникальность каждого бойца (пусть и не полностью, поскольку работать со взрывчаткой может по-прежнему только Сапер, а прикидываться немцем только Шпион). Это сближает игру с обычными squad combat simulation, но очень и очень усложняет разработку уровней. Можно предположить, что именно поэтому выход игры перенесен с последнего квартала нынешнего года на первый следующего. Движок-то ведь был готов в первом приближении давным-давно. Ну что же, придется нам еще подождать. – В.В.

2. MechCommander 2

Жанр	Стратегия
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Требуется	Январь 2001

Не только фанаты вселенной Battletech ждут MechCommander2. Даже для тех, кто об этой вселенной и слыхом не слыхивал, игра представляется весьма и весьма любопытной. Судите сами – трехмерная стратегия, в которой вы командуете не просто толпой безликих юнитов, а отрядом профессионалов, каждый из которых уникален. Любой из ваших подчиненных обладает своими собственными характеристиками, которые растут по мере прохождения кампании. Получается некий гибрид тактики, стратегии и RPG, а именно гибриды в настоящее время пользуются наибольшим успехом у игроков.

Естественно, в игре будет присутствовать близкая к реальности физика, ракеты и снаряды не смогут пролетать сквозь дома и холмы, ночью радиус обзора будет значительно меньше, чем днем, а любое сооружение можно будет разрушить. Обещано, что разрывы ваших снарядов будут повреждать не только врагов, но и стоящих рядом друзей, а мех, потерявший руку или ногу, еще сохранит кое-какую возможность обороняться (да, между прочим, будет и ремонтная машина, которая позволит ремонтировать технику прямо на поле боя).

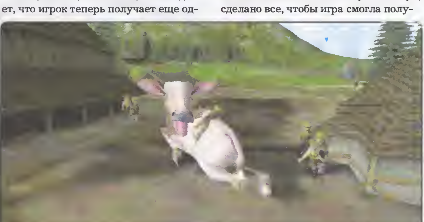
Так что и эту игру стоит ждать, а появиться она должна все в том же первом квартале следующего года. – В.В.

1. Black & White

Жанр	Симулятор Бога
Издатель	EA
Разработчик	Lionhead Studios
Требуется	Март 2001

Дата выхода этой игры уже столько раз переносилась (самым первым сроком был конец 1999-го года), что ожидание ее стало просто привычкой. Ждали в 99-м, ждали в 2000-м, будем ждать и в 2001-м. Тем более, что автор игры Питер Мулинекс весьма умело подогревает время от времени интерес к игре, чтобы мы не забывали ждать: то покажет красивый ролик, в котором сначала планета видна с высоты птичьего полета, а потом масштаб плавно изменяется, и вы можете рассмотреть яблоко, лежащее на столе; то поведает, что игрок теперь получает еще одну степень свободы; то придумает еще что-то.

За прошедшие три года игра уже собрала все возможные призы, учрежденные для игр, находящихся в разработке, о ней писали (и не раз) все игровые издания, причем все без исключения в хвалебных тонах. Короче говоря, сделано все, чтобы игра смогла получить приз "Разочарование года" (а то и века). Почему я так говорю? По трем причинам. Во-первых, чем больше (и дольше) игру ждут, тем конкретней игроки ее себе представляют. Причем это представление основывается не столько на достоверной информации, сколько на домыслах самого игрока. Когда же игра выходит в свет, оказывается, что домыслил он все неправильно и игра совсем не такова. Во-вторых, еще ни один "симулятор бога" (а B&W относится именно к этому жанру) не обрел всенародной любви. Да, многие в них играли, журналисты в большинстве своем их хвалили, а потом игра как-то незаметно пропадала в никуда. Ну а в-третьих, такой уж я скептик: не могу поверить, что фирма Lionhead и Питер Мулинекс выполнят свои обещание на все сто. А для столь широко разрекламированной игры даже 99% будут означать явный провал. – В.В.



Silent Hunter 2

Жанр .... Симулятор подводной лодки
Издатель .... SSI
Разработчик .... Aeon
Требуется .... 1-й квартал 2001

И опять они его отложили. Причина на этот раз оказалась довольно странной. Ладно бы что-то было не готово – это нормальное явление. Но как бы не так! Релиз симулятора подлодки Silent Hunter 2 перенесен на первый квартал будущего года по единственной причине: издатели хотят сократить интервал между его выходом и появлением симулятора эсминца Destroyer Command. Такого в нашем деле еще не было. Впрочем, если говорить об SH2, то тут многое происходит в первый раз.

За основу первого SH взят лучший на тот момент симулятор подлодки Aces of the Deep от Dynamix – и все получилось замечательно. Атлантика с немцами была успешно заменена на Тихий океан с американцами. К этому добавили массу технических усовершенствований. Что в конечном итоге и привело к ситуации типа "Король умер – да здравствует король".

И сейчас происходит примерно то же самое: best just got better. Кроме того, возвращение в Атлантику (а, как мы помним, в SH2 вновь придется командовать немецкой лодкой) – это тоже правильное решение. Уж очень хорошо там развивалась историческая ситуация – сначала для немецких подводников все было легко и просто, потом стало чуток сложнее, потом еще сложнее, а года с сорок четвертого выход в море почти равнялся самоубийству. Идеально для создания хорошего геймплея.

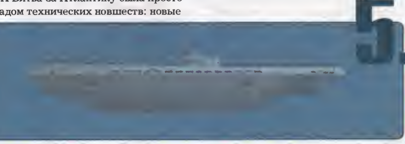
Но и это еще не все. Дело в том, что новая техника в войне на море меняет правила игры куда сильнее, чем на суше. А Битва за Атлантику была просто парадом технических новшеств: новые радары, новые пеленгаторы, шнорхели, самонаводящиеся торпеды... много всего. Процесс монотонным не станет, это уж точно.

Ну и, конечно же, те самые технические усовершенствования. Графика, звук и прочее.

Не будем забывать о Destroyer Command. Пока что трудно сказать, чем закончится попытка объединить в режиме multiplayer две совершенно разные игры, но, во всяком случае, это станет интересным экспериментом; индустрия в целом не может от этого не выиграть.

Говорить об этом можно долго. Но лучше подождем релиза. Все-таки зря они его отложили. Издали бы сейчас – глядишь, и Destroyer Command было бы не так скучно ждать. – А.Л.

5.



"Ил-2. Штурмовик

Жанр .... Авиасимулятор
Издатель .... "1С"/BlueByte
Разработчик .... 1C:Maddox Games
Требуется .... февраль 2001

Будущее у хардкорных симуляторов, скажем так, неопределенное. Отдельные товарищи уже начинают вести беседы на явно пораженческие темы – смерть жанра и все такое. Надо признать, что кое-какие основания для этого у них действительно есть. Закончит Wayward свой сим B-17, завершится история с Battle of Britain от Rowan, выйдет, наконец, и "Штурмовик", за этим последует еще кое-что... а дальше? Неизвестно. Возможно, ничего.

Но даже если, при самом худшем варианте развития событий, авиасимы исчезнут как класс (я, правда, не особо в такое верю), то совершая такой ход, все сообщество девелоперов крепко хлопнет дверью. Я говорю об "Ил-2".

Смех смехом, но это лучшее из того, что было создано в истории жанра. Вы говорите, что "Ил-2" еще не готов – по крайней мере, не до конца? Согласен, но то, что уже есть и работает, превосходит все, что было до того. Можете мне поверить.

Сейчас основной конкурент "Ил-2" – это B-17 II: The Mighty Eight. Выходит она чуть раньше (в Европе – в конце ноября). И надо вам сказать, что люди осведомленные, которым уже удалось осмотреть и то, и другое, отдают предпочтение именно "Илу".

Неосведомленные, впрочем, тоже. Процесс формирования виртуальных эскадрилий идет полным ходом. Мало того, вполне сторонние личности уже пишут "адд-оны".

И вот еще что. "Заочная любовь" – это в наших виртуальных краях дело обычное. И частенько бывает, что ждешь игрушку так, что сердце рвется, а потом происходит релиз, и выясняется... Так вот, "Ил-2" вполне может оправдать все ожидания.

И даже не "может", а оправдает.

И не просто оправдает, а еще и преподнесет пару сюрпризов. – А.Л

4.

3. EA Sports 2002

Издатель .... EA
Разработчик .... EA Sports
Требуется .... февраль 2001

Жизнь любителя спортивных симуляторов втиснута в созданные EA Sports рамки. Расписана по годам. Это не вольготные хлеба стратега, не "плодово-овощные базы" поклонника 3D Action. В спорте хорошие игры выходят строго раз в году, традиционно под осень. Как повелось, это хиты, которые удерживаются в "сотне" Интернета на протяжении долгих месяцев. Это игры, которые по "долгоиграбельности" превосходят многих других, не самых простых, представителей других жанров.

FIFA 2002, NBA Live 2002, NHL 2002 – вот три кита, на которых и дальше будет покоиться небольшая империя спортивных симуляторов. Эти проекты в конечном итоге определят лицо соответствующих поджанров, наметят тенденции дальнейшего развития. Их-то и начнут ожидать игроки в середине лета, собирая информацию по ним в Сети.

Конечно же, пока никакой информации о грядущих спортивных хитах нет, и быть не может. Ведь совсем недавно появились свежие релизы с приставкой 2001. Но спросите любого поклонника спортигр, ждет ли он продолжений, надеется ли увидеть что-то новое, более реалистичное, и, я уверен, вы получите строго положительный ответ.

Поэтому и было решено поставить упоминание о (скорее всего) уже готовящихся спортсимах пока еще отдаленного будущего в этот материал. По мнению редакции, без них он был бы неполным. – Л.Т.

2. NFS Motor City

Жанр .... Онлайновый автосимулятор
Издатель .... EA
Разработчик .... EA
Требуется .... Первая половина 2001 года

Похоже, у разнообразных онлайновых РПГ в скором времени появится достойный конкурент... автосимулятор. Да-да, уважаемые, теперь в мире компьютерных игр возможно все! И даже такое.

Маркетологи гиганта индустрии EA, скорее всего, просчитали ситуацию для релиза обычного Motor City и пришли к неутешительному выводу, что издавать такую игру значит терять часть прибыли, которую реально было получить, предлагая игрокам онлайновый проект.

Итак, Motor City. Игра, что называется, по мотивам. По мотивам золотой эры расцвета производства больших, шикарных, сногсшибательных, мощных американских спортивных автомобилей. А точнее будет сказать, периода с конца пятидесятых и вплоть до топливного кризиса семидесятых. Весь цвет американской автоиндустрии того времени будет представлен в игре. Перечисления машин не последует – их порядка трех десятков.

Как и в любом другом онлайновом проекте, во главе угла – деньги. Обещают весьма развитую финансовую систему (иначе и быть не могло). Продажа, покупка, апгрейд машин, раскраска кузовов, обмен деталями тюнинга – все это будет в готовящемся проекте в больших количествах.

Способов заработать наличные тоже уйма. Тут и гонки в лигах, и "внезаконные" соревнования по улицам городов, и состязания хот-родов (обещают, что из самой обыкновенной тачки можно будет сотворить истинного монстра – были бы деньги).

Признаться, даже такая коротенькая характеристика проекта вызвала у меня приступ сильнейшего игрового аппетита. Уж больно грамотно все получается, больно интересно. Очень хотелось бы опробовать игрушку самолично и, естественно, рассказать о результатах вам. Глядишь, скоро на смену "Ультимским хроникам" придут "Дневники жителя Motor City"... - R.D.

1. STCC 2

Жанр .... Автосимулятор
Издатель .... Digitol Illusions
Разработчик .... EA
Требуется .... Первый квартал 2001 года

В начале следующего тысячелетия появится проект, ожидаемый немногими. Наверняка не будет ажиотажа и массового поклонения. Не страшно! Игра обязательно найдет своего поклонника, который по достоинству оценит всю ее... грамотность.

Мне довелось "обкатать" демо-версию STCC 2, и я в восторге.

Одна трасса, одна машина (Nissan Premiera-new), но как интересно, черт побери! Демка затягивает, заставляет проходить круг за кругом в обычной тренировке. Все работает как надо. Скольжение легко убирается интенсивным открытием дроссельной заслонки – передние колеса вытягивают машину на верную траекторию. Машинка демонстрирует недостаточную поворачиваемость, заставляя как следует оттормаживаться перед поворотами.

Впечатляет графика: фотореалистичные текстуры, детализированные объекты заднего плана, обилие деталей. А звук! Как поет мотор!

И это все на уровне демо-версии. Разработчикам осталось отловить некоторые баги, отшлифовать и без того недурной графический engine, и проект готов. Так давайте же подождем еще немного и насладимся отточенной управляемостью настоящих гоночных автомобилей. - R.D.

5. Myst III: Exile

Жанр	Adventure
Издатель	Mattel Interactive
Разработчик	Presto Studios
Требуется	март 2001

Мисты продавались, продаются и будут продаваться и массы его любят. Да, любят этот набор слегка галлюцинированных головоломок, окутанный легкой и незаметной дымкой сюжета, любят игру, фактически не достойную называться адвентюрой, место которой – в разделе Puzzle/Logic, буде когда-нибудь таковой появится на наших страницах. Прекрасно известно, что "все они одинаковые", но сбыт такое творенье найдет. Это предостережение, господа, – не ждите, не покупайте, не играйте в Myst III: The Exile, ибо нирвана при ближайшем рассмотрении оказывается изрядно скучной штуковиной.

К счастью, даже на западе понемногу начинают понимать, что из них попросту вытрясают денежки, о чем говорят, в частности, менее внушительные цифры продаж у Riven. И - пока не забыл – если все же первая часть столь вас впечатлила, что ностальгия иной раз будит вас среди ночи, то лучше приобрести realMyst. – А.А

4. Anarchonox

Жанр	RPG
Издатель	Activision
Разработчик	IonStorm
Требуется	первый квартал 2001

Поскольку Wizardry VIII скоро, дай Бог, почтит нас своим присутствием, Anarchonox может считаться самым-самым долгостройным проектом на памяти Навигатора, ибо моложе он нашего журнала только на четыре номера. Daikatana, выпуском которой пугали маленьких детей, давно пройдена (или брошена на первом же уровне) и забыта, а Анархонокс по-прежнему режут, переносят и подвергают прочим извращенным действиям. А за прошедшее время впечатления от рассказанного и увиденного сильно поблекли. Уже никого не удивишь играми киберпанковыми, даркфьючерными, пост-апокалиптическими и всякими прочими разными. А уж трехмерность давно перестала быть основной приманкой, постепенно превращаясь в стандартное условие. Пусть даже и на движке от квейка – какая разница, из какого забора украдены доски для постройки сарайчика? Сюжет, конечно, намечался любопытный, да и NPC в компанию к главному герою придумали интересных, да только мало этого одного по сегодняшним меркам.

И, тем не менее, я буду ждать (ты звони – И.Ж.) Anarchonox. Последний год, самый последний. Дальше – хоть трава не расти. – А.А.

3. The Elder Scrolls: Morrowind

Жанр	RPG
Издатель	iBethesda Softworks
Разработчик	Bethesda Softworks
Требуется	конец 2001

Наверное, я слишком тороплю события и слишком уверенно себя веду. В конце концов, действительно – если игра, особенно такая Игра, запланирована на конец 2001 года, то это еще ничего не значит. Вернее, значит, что, скорее всего, выйдет она в середине 2002. Учтем грандиозный масштаб проекта, огромных размеров игровой мир, который по детальности проработки затмит Daggerfall, и загрустим, ибо такие дела быстро не делаются. А ждать надо, потому как другой такой игры с полной свободой роста и развития, с шагами вправо и влево, не считающимися попытками к бегству, попросту не планируется. А они нам нужны. Нам необходимо хоть иногда сбрасывать с себя путы сюжета и орды заранее прописанных NPC с чудовищно интересными, но – увы - каждый раз одними и теми же историями. Мы должны почувствовать свободу делать все что угодно и опасаться не разработчиков, а единственно карающей руки закона и собственной наглости. И, наконец, все это мы хотим трехмерным, потому как в прошлой серии графика раздражает даже больше иной EGA-шной. Я верю, мы получим все, что мы хотим. Мы дождемся, и, надеюсь, в следующем году. – А.А.

2. Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor

Жанр	RPG
Издатель	SSI
Разработчик	Stormfront
Требуется	март 2001

Ничто не может заставить SSI прекратить выпускать ролевые игры. Ни отказ TSR от продления лицензии на выпуск AD&D-игр, ни неожиданный провал их собственного ролевого проекта World of Aden, ни последующее за этим собственное же решение забросить RPG и вернуться к стратегиям. Повторяю: ничто, и разрабатываемый PoR II тому лучшее подтверждение.

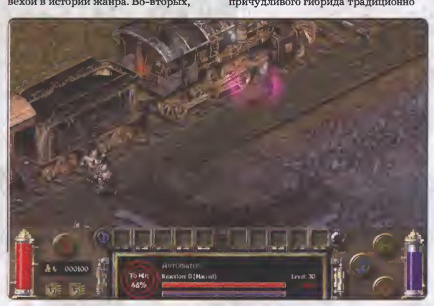
В принципе, PoR II должен быть интеллектуальным "мясом", ловко насаженным на вертел изящного, но незамысловатого сюжета. В качестве гарнира идет, естественно, третья редакция D&D, впервые в полной мере готовящаяся выступать на PC. Вот тут-то мы и узнаем наконец, подходит она для наших мониторов или ей следует остаться на столах. Основные приправы, безусловно, это трехмерность монстров и персонажей, а также довольно любопытный боевой режим, позволивший уйти от реалтайма и остаться приемлемым для многопользовательской игры. Ну и, конечно, масса прочих специй, вроде посещения старого доброго Флана и старика Эльминстера, которого хорошо бы еще раз убить... – А.А.

КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ «ИГРУШКИ».
infinite loop
НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ.
www.infinite-loop.ru
ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
МОРСКИЕ ТИТАНЫ
snowball.ru
1С/snowball.ru
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
OUTFORCE
ОГНЁМ И МЕЧОМ
ИГРУШКИ
ПОБОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Фирма «1С»
123056 Москва, а/я 64
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru
www.1c.ru, admin1c@1c.ru
«ОТВЕРЖЕННЫЕ: ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ», декабрь 2000
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ», ноябрь 2000
«МОРСКИЕ ТИТАНЫ», сентябрь 2000
«ОГНЕМ И МЕЧОМ», классика жанра
www.snowball.ru/fallen
www.snowball.ru/pilgrims
www.snowball.ru/MT
www.snowball.ru/OM
www.snowball.ru/russian

1. Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura

Жанр	RPG
Издатель	Sierra On-Line
Разработчик	Troika Games
Требуется	Февраль 2001

Вот она - самая долгожданная RPG будущего года. Это не может не быть хитом, ибо столько положительных черт давно не собирались под одной крышей. Во-первых, разработчиками являются, как известно, отцы Fallout, ставшей более чем заметной вехой в истории жанра. Во-вторых, такого оригинального игрового мира, причудливого гибрида традиционно индустриального стимпанка и столь же традиционно магической фентези, никто еще не видел. Если дварфов, управляющих паровыми машинами еще можно припомнить, то из пулемета "Максим" они точно не стреляли. Да и, вообще, добавление переменной "Раса" в игровую систему всегда разнообразит процесс. В-третьих, в качестве системы выступит не спешно перекрашенный GURPS, а специально разработанная на ее основе механика. Не слишком много навыков, которые сдобрены изрядной порцией подскиллов. В-четвертых, бой может быть походовым, а если вы извращенец – то и реал-таймовым. Если я скажу "в-пятых", то остановлюсь я не скоро, так что, пожалуй, хватит. Arcanum стал хитом еще в утробе, пожелаем ему скорого рождения. – А.А.



ACTION • ARCADE

НОВОСТИ

ведущий рубрики – Pyros при информационной поддержке Daily Telefrag (www.dtf.ru)

Go-go-go!

Возрадуйтесь, камперы! Игра вашей (и, конечно же, моей) мечты **Counter-Strike** наконец-то вышла, причем не какая-нибудь там альфа-бета-гамма с тремя цифрами, а самый что ни есть финальный релиз 1.0! Даже оцеплению из ОМОНа с трудом удается сдержать вашу (и, конечно же, мою) радость по поводу этого знаменательного, ключевого, судьбоносного события. Судьбоносность происшествия в том, что теперь ни один человек, имеющий пусть даже самый кратковременный доступ к компьютеру с установленным CS 1.0, не сможет нормально трудиться или получать образование. Он забросит работу, при входе в подъезд ему будут мерещиться серые тени контртеррористов, а фразы типа "Regroup, team!", "Go-go-go!" "Negative" и "Roger that!" прочно войдут в его повседневный лексикон. А люки городской канализации? Хорошо, если он не сможет найти гранату и сделать свое грязное - в прямом смысле слова - дело, выясняя, не пробирается ли по трубам к заложникам какой хитрец... Словом, мир перевернулся. Что же хорошего появилось в версии 1.0? Поправлены почти все мешавшие игре баги, улучшена анимация моделей и введена технология для их смешивания, появилась масса новых карт и три замечательных вида оружия - H&K UMP.45, FN Five-Seven и SIG SG-550. Те из вас, кто обладает доступом в Интернет, хоть сейчас могут влиться в борьбу "контрасов" и "терроров". Финальный апдейт объемом 83 мегабайта (как и апдейт для CS7.1 на 23 Mb) находится по адресам http://www.counter-strike.net и http://counter-strike.ru. Не забудьте, что для его установки нужна полная версия Half-Life, а для игры по Интернету настоятельно рекомендуется установить свежий патч для HL (версия 1.1.0.4), поскольку все серверы уже перешли под него. Патч вы найдете в архиве The Daily Telefrag (http://files.dailytelefrag.com).

Первым делом - приставки

Matt Soell из Bungie Software подтвердил информацию, что разработка гибрида action/fighting **Oni** близка к завершению - игра достигла статуса Final Candidate build 12. Сотрудники фирмы-издателя G.O.D. дополнили это сообщение - Oni для PC выйдет 29 января 2001 года. Тем не менее, несмотря на такие оптимистичные заявления, существует вероятность, что релиз может быть еще раз отложен, причем совсем не по причине неготовности проекта. Дело в том, что Bungie Software собирается скорректировать свои действия с действиями фирмы Rockstar, которая делает Oni для Playstation 2, и попридержать версию для PC до того момента, пока приставочники не увидят игру. Ситуация достаточна туманная, но хорошо уже то, что Oni все же выйдет на PC. Bungie некоторое время назад вообще собиралась отказаться от этого, но вмешались игроки, ожидавшие Oni, - и фирма сдалась.

Уведите детей! Фак на арене...

Успех недавно выпущенного фирмой Ritual Entertainment приключенческого экшена Heavy Metal: F.A.K.K. 2 и множество позитивных отзывов об игре послужили авторам хорошим стимулом к началу изготовления ее многопользовательской версии под названием F.A.K.K. Arena. По задумке создателей, F.A.K.K. 2 не имела мультиплеерного режима, зато теперь нас ждет отдельная, исключительно сетевая игра, представляющая из себя нечто наподобие Quake 3 или Unreal Tournament. Сложно даже представить, как будут происходить сражения, ведь изначально все в F.A.K.K. 2 затачивалось под одиночный режим. Это что же, все переделывать? Увидим. По крайней мере, проблем с колоритными персонажами у авторов быть не должно - серия комиксов по этой вселенной, издающаяся за рубежом, создала просто неисчерпаемый их запас.

Несерьезные требования серьезной игры

Много ли людей в наше время при вопросе "Какая у тебя видеокарта?" стыдливо прячут глаза и шепотом отвечают: "Первый Voodoo..."? Думаю, не очень, но как же они несчастны - ни в Q3 побегать, ни в UT порезвиться... Воспряньте духом, амигос! У вас может быть железная уверенность в том, что как минимум один хитовый шутер будет работать на вашей антикварной конфигурации, обратите внимание - хорошо работать. Название этого чуда из чудес: **Serious Sam**. Дада, тот самый, что продолжает славные думерские традиции и неукоснительно следует тезисам: "Больше монстров - больше веселья" и "Всех убью, один останусь". Его авторы заглянули в один из музеев палеонтологии, где осмотрели большую часть железячных динозавров и вынесли вердикт: "Это еще рано выбрасывать на свалку". G200? Отлично, будет работать за милую душу. Riva128? Легко и весело! Voodoo? Подружится с серьезным Сэмом моментально! Ковыряя паркет ботинками и потупив очи, создатели говорят, что, мол, придется кое-что отключить... Нет, он пойдет, но вот некоторые опции... Зачем же так грубо обрывать мечтания?

Руководство для картежников

В этом месяце обновился UnrealEd (http://www.planetunreal.com/unrealed) - один из крупнейших ресурсов, адресованных создателям уровней к Unreal Tournament. Богатый

архив пополнился сразу четырьмя подробнейшими руководствами по изготовлению собственных карт. Вот их темы: создание уровней, которые будут использоваться в режиме Capture the Flag; создание вступлений (introductions) для UT; использование текстур при работе над спецэффектами; список всех текстур из Unreal Texture Packages. Кто знает, если вы все это внимательно изучите и попытаетесь применить на практике, быть может, родится настоящий шедевр картостроения?

Изучаем анатомию шутера

Фирма Raven Software отпустила в вольное плавание исходные коды такой знаменитой игры, как **Hexen 2**, и теперь любой желающий, потратив немного времени и скачав их, может создать собственный мод, поменять характеристики оружия и вообще всячески поэкспериментировать с мрачным фэнтезийным миром этого шутера. Уже имевшие дело с исходными кодами (например, с кодом первого Quake) без труда разберутся, что к чему: к коду Hexen 2 Map Pack и Hexen 2 World приложены библиотеки DirectX и SciTech, которые использовали разработчики. Код скомпилирован с использованием Visual C++ 5.x, поэтому, вероятно, вам придется внести некоторые изменения в него, чтобы он безболезненно компилировался под VC6.x. Если ваш мод будет интересным, то ему прямая дорога на один из крупных игровых сайтов, возможно, даже на сайт Навигатора...

Любители порядка в мировых масштабах

Проведена хитрая рокировка - прекратили свое существование фирма Insomnia Software и перспективный шутер **Decay**, зато появились соответственно Termite Games и **New World Order**. Первая на сто процентов состоит из сотрудников Insomnia Software, все наработки по Decay включены в New World Order, правда, теперь это уже не просто перспективный шутер, а перспективный командный шутер, ориентированный на онлайновые сражения. Я думаю, мы стоим у колыбели игры, которая вполне может прийти на смену изрядно постаревшему Counter-Strike'у – в NWO изумительная графика, несколько типов персонажей (sniper, assault, tactical, explosives expert и close-combat expert) и много-много всякого оружия. Что нужно будет делать? Все просто: выбираем команду и отправляемся на задание с целью уложить представителей других команд на железные столы, накрыть простыней и повесить каждому на палец ноги по маленькой бирочке. Если вам повезет, это произойдет в ходе различных заданий, среди которых защита лабораторий или штурм портовых доков, или даже нападение на засевших на роскошной вилле людей с неспокойным сном, не желающих платить налоги. Как и в Counter-Strike, сюжет NWO закручен вокруг противостояния двух могущественных структур: The Syndicate (плохие парни, преступления различного рода - их стихия) и The Global Assault Team (хорошие парни, борются с The Syndicate и не дают им разгуляться в полный рост, типичное "добро с кулаками"). Тонкий ход, столкновение противоположностей и это при безусловно выигрышной ставке на он-лайн, куда рвутся многие, но успеха достигают единицы. New World Order вполне по силам оказаться в числе преуспевших.

Уникальный случай

Как, по-вашему, можно ли сделать хорошую аркаду на движке от стратегии? Думаете, нет, больно уж требования к играм этих жанров разные? В аркаде все такое динамичное да еще красивое должно быть, а в стратегии действие разворачивается неторопливо и особые красоты ни к чему.

Все это так, тем не менее, фирма "Никита" собирается в конце декабря выпустить аркаду **Safari Biathlon**, сделанную на движке "Железной стратегии". Новая игра представляет собой весьма увлекательные аркадные гонки на фантастических машинах да еще и со стрельбой.

Всего в игре присутствуют три планеты, на каждой из которых имеются три трассы разной сложности. По результатам заездов начисляются призовые суммы, которые приходится тратить на приобретение все более и более совершенных машин и оборудование их всякими фенечками.

Теперь вернемся к тому, с чего мы начали, - к движку игры. Выглядит он просто потрясающе, мне кажется, даже если бы разработчики делали его специально для аркады, вряд ли можно было бы сделать что-то лучшее. Пейзажи планет поражают своей реалистичностью, условия освещенности, всякие там дымки, блики и прочие красивости доведены почти до совершенства, ну а вид звездного неба и спутников планет вызывает желание наплевать на все эти гонки и просто любоваться красотами природы. – В.В.

Долой училок и опечатки!

В прошлом номере мы писали о "Пластилиновом сне" – весьма интересном квестовом проекте российской компании **Avalon Style**. К огромному нашему сожалению, в статью вкралась опечатка и в "шапке" были указаны совсем левые издатель с разработчиком. Приносим свои извинения фирме "1С" и ребятам из Avalon Style. Кстати, они нам поведали о первых деталях своего очередного проекта – приключенческо-логическо-юмористической игры "**Вовочка и Петечка: даешь каникулы!**", процесс разработки которой вступил сейчас в завершающую стадию.

Сюжет **ВиП** основан на приключениях двух закадычных друзей - Вовочки и Петечки, которые, покинув родную школу, отправились на поиски опасностей, неприятностей и острых ощущений. Впереди их ждут воистину удивительные события: и похищение классного журнала, и разборки с зарвавшимся старшеклассником Гусем, и заточение в школьном туалете, и любовь одноклассниц, и разоблачение грозного директора, увлекшегося оказавшейся весьма сексапильной учительницей Марьей Ивановной... Одним словом, сотни приколов плюс немного эротики и черного юмора. - AleXX

Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials

Anry Seagull

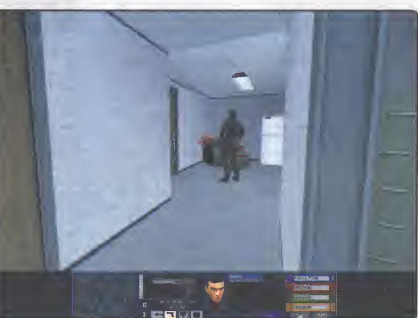
ПМС - страшная болезнь. Нет, это не то, что вы подумали. ПМС - это Путь Минимального Сопротивления. Недуг чрезвычайно распространен в нашей жизни, причем таких нежных существ, как девелоперы, он валит с огромной скоростью. Недавно он скосил 3DO. Великая серия Might and Magic покрылась сыпью и зачахла. Ее, похоже, признают вскоре не способной к воспроизводству нормального потомства. Как и HMM3, которая породила кучу детей-уродов (про Heroes Cronicles, надеюсь, слышали). Теперь в огне лихорадки сгорела Red Storm Entertainment.

Жанр	Тактический симулятар спецназа
Издатель	Red Storm Entertainment
Разработчик	Magic Lantern Playware, Zambie Studias
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D-уск.

А казалось бы, что надо для качественного адд-она к Rainbow Six: Rogue Spear? Да фактически ничего! Подрисовать только дюжину качественных и интересных уровней, где бы мы, расстегнув молнию спецназовского костюма, продемонстрировали бы террористам свой большой стратегический потенциал. Конечно, не мешало добавить интересный сюжет да пару-тройку видов оружия, да мультик новый... Ага, размечтались!

Во избежание обвинений в негативном отношении к Rainbow Six скажу, что эту игру я полюбил с того момента, как впервые увидел. Сиквел под названием Rogue Spear хотя и носил ряд недостатков вроде немного устаревшего движка, дисбаланса оружия и дебильного сюжета, но в целом производил впечатление именно второй части лучшего тактического симулятора спецназа всех времен и народов. А что для нас значила возможность записывать свои победы - подумать даже страшно! И вот, наконец, после полугодового труда и непрерывного мыслительного процесса Red Storm Entertainment выпустила долгожданный адд-он. Взглянем на него чуть пристальней.

Covert Ops занимает два диска и это вполне объяснимо: на них расположены два совершенно разных продукта. Небольшой сюрприз от разработчиков - первый диск целиком и полностью отдан на откуп энциклопедии. В принципе, идея хорошая – туда собрали всю историю спецподразделений, начиная от трагических событий в Мюнхене, когда группа террористов с подпольной кличкой "Черный сентябрь" спокойно расстреляла израильских спортсменов, и заканчивая победными реляциями на тему спокойной антитеррористической старости. Туда же запихали статьи про матчасть, тактику борьбы с антирабочим элементом, список крупнейших мировых спецподразделений (где, к великой радости, я нашел нашу "Альфу") и, конечно, фотки не забыли приколоть. А чтобы народ не заскучал совсем, юным отличникам боевой и политической предлагается пройти набор тестов, где бесстрастная электронная машина проверит, что же вы делали долгими ночами – играли с приятелями до упада в Quake или же зубрили



знциклопедию Covert Ops. И зто все было бы хорошо, если бы не общая убогость приведенного материала. То ли цензура не пропускала никаких более или менее интересных материалов, то ли лень не позволила еще картинок и статей добавить да грамотную структуру сделать... В общем, в Интернете за полчаса можно найти информации раза, наверное, в три больше, чем на этом диске.

Там же, в Интернете, зайдя на официальный сайт Rainbow Six: Covert Operations, мы обнаружим бодрую рекламную фразу: "Покупайте нашего слона, вас ожидают девять новых уровней!". И в самом деле на втором диске нас будет ожидать команда старых знакомых спецов, а с ними обещанные девять новых уровней. Но не спешите радоваться. Приглядевшись внимательно, мы обнаружим, что шесть из них... тренировочные. Что такое тренировочный уровень? Это два-три, максимум четыре сколоченных наспех помещения, предназначенных исключительно для того, чтобы необстрелянные курсанты не боялись в дальнейшем черных масок. Путем нехитрых арифметических расчетов получаем, что у нас в запасе три полноценные миссии, объединенные в кампанию.

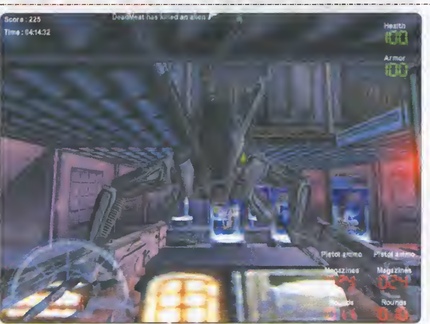
Задача номер раз – спасти заложников в джунглях северной Боливии, где потерпел крушение маленький гражданский самолет с важными шишками на борту. В пору послать туда местный МЧС, но вот незадача – рядом с разбившимся самолетом случайно оказался спортивно-оздоровительный лагерь террористической группы под скромным названием Ejegito Guerilla Tupag Katari. Теперь вместо приличного отпуска с пивом и девочками нам придется ползать на карачках по джунглям, спасая неудачно приземлившихся пассажиров. Следующая миссия наповал сражает своей зкзотичностью: с орбиты упал русский спутник-шпион (они, надо сказать, каждый день падают) да прямо на полярную станцию, где трудились мирные ученые. Через пять секунд на станцию пожаловали какие-то уроды в тельняшках и ушанках, сжимающие в руках АК-74. Уроды переговаривались исключительно с применением матерных слов и беспрерывно потягивали водку. Оказывается, зто понаехала владивостокская братва "Нож", чтобы стырить спутник, а по дороге взяли в заложники ученых – зто уже чисто автоматически, по старой доброй привычке. Пиво и девочек опять заберет кто-то другой, а мы сменим зеленые джунгли на белоснежные снега вокруг Северного Полюса. Но гораздо веселее последнее задание в Северной Дакоте (зто где-то в Америке) – там заложников брать постеснялись, удовлетворились ядерными боеголовками. Чтобы избежать паники, правительство повесило на уши бедным американцам очередную лапшу про сумасшедшего патриота и кучку возмущенных последними сексуальными скандалами идиотов, но при ближайшем рассмотрении оказалось, что идиоты зти упакованы в бронекостюмы (видели, наверное, в таких бомбы можно подрывать), а сумасшедший передает через спутник строго засекреченную информацию об американских ядерных программах. Вот и все. Многие могут возмущенно вскочить с места и воскликнуть: "Господа, но откуда же столько дисков?". Спокойно, спокойно, тут все по-честному – для игры в Covert Ops не потребуют полной инсталляции Rogue Spear.

Однако надо отдать должное и приятным сторонам адд-она, ведь, несмотря на общую бредовость сюжета, запороть истинный дух игры так и не удалось, можно даже говорить о немногих нововведениях (к примеру, в джунглях различить подлецов в защитном камуфляже действительно тяжело). Или еще одна фича - установка количества компьютерных оппонентов на картах с режимом Lone Wolf или Terrorist Hunt в зависимости от вашего уровня игры.

Так что? Три – это много или мало? Каждому - по-разному. Одно я знаю наверняка – платить за два диска, где я обнаружу три миссии, мне не хочется. ПМС – странная зараза. Болеют разработчики, а плохо, как всегда, игрокам.

Никита Кареев

Aliens vs. Predator
Gold Edition



Воистину великое бизнес-искусство — продавать одно и то же несколько раз подряд. Начиналось все с, казалось бы, совсем неплохих сиквелов к популярным игрушкам. Затем разработчики начали все больше склоняться к римейкам своих старых и уже изрядно запылившихся шедевров. Несколько лет назад нас буквально захлестнула волна Expansion Pack'ов, прокатившаяся фактически по всем игровым жанрам и смывшая почти все содержимое из кошельков несчастных фанатов. Теперь же все, что в этих кошельках еще осталось, аккуратно добирают "Золотые издания".

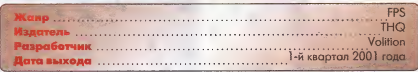
Aliens vs. Predator был одним из самых популярных экшенов прошлого года. Три абсолютно различных расы, куча уровней, красивая графика. И главное — великолепно реализованная атмосфера страшной кровавой бойни. Играешь - аж дух захватывает! Грешно такой успех не закрепить. И вот, пока AvP 2 еще маячит где-то на линии горизонта, геймерам для поддержания жизненного тонуса была специально подготовлена обновленная версия прошлогоднего хита.

Поклонников игры будет прежде всего интересовать, что же в этом "Золотом издании" нового. Чем там его озолотили? Нет, золотили его вы, уважаемые фанаты, а вот там его только доводили. Подправили, подновили, приодели немножко. Основных же новшеств можно отметить всего три. Во-первых, сделали возможным игроку сохранять игру во время выполнения миссии (в оригинальном AvP такая возможность появлялась только после установки патча). Во-вторых, в игру было введено аж целых 2 новых вида оружия для морпеха. Пушки подобрали самые модные: пистолеты для стрельбы из двух рук и т.н. "Skeeter" Launcher, стреляющий рикошетящими взрывоопасными дисками. И, в-третьих, в игру было добавлено 9 новых карт для Multiplayer/Skirmish. Карты, надо сказать, очень даже неплохие, слеплены все исключительно по мотивам фильмов "Чужие" и "Хищник". AvP GE также освобожден от всех известных багов оригинального AvP и оснащен более оптимизированным движком.

AvP GE вряд ли можно порекомендовать тем, кто уже играл в оригинальную версию игры. Не оправдывают внесенные поправки потраченных денег. А вот для тех, кто по каким-то причинам пропустил выход AvP, "золотое издание" будет неплохим приобретением. Приобщайтесь к атмосфере, отстреливайте Чужих, ждите AvP 2!

Павел Шумилов

Red Faction



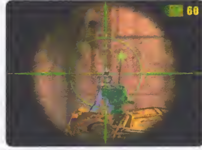
Жанр	FPS
Издатель	THQ
Разработчик	Volition
Дата выхода	1-й квартал 2001 года

Есть ли жизнь на Марсе?
— спросите вы меня.
Есть. На Марсе все есть.
Там живут много-много
несчастных рудокопов.
Дж. О. Бондер

Марс... Красная планета, во все времена приковывавшая внимание людей. Ее багровый, кровавый диск, видимый на небосклоне невооруженным глазом, издавна ассоциировался с войной и опасностью. Таинственная планета... До сих пор толком не известно, была ли там жизнь, до сих пор не разгаданы тайны марсианских каналов и загадочного песчаного "лица". Неудивительно, что Марс с давних пор был в центре внимания фаантастов, а в последнее время к ним присоединились создатели компьютерных игр. Марсиане вторгались на Землю в романе Узллса, мы мстили им, уничтожая базу сектоидов в первом X-COM. Теперь на Марс обратила взор компания Volition, возвращающаяся к своим шахтерским корням после временного выхода в открытый космос.

И в забой отправился парень молодой

В отличие от id Software, никогда особо не утруждавшей себя придумыванием сюжетов, Volition подходит к делу, если можно так выразиться, творчески. История, рассказанная их сценаристами, соперничает по увлекательности с фантастическими романами средней паршивости. Мы, безусловно, не без интереса узнаем, что в ближайшем будущем человечество успешно осваивает Солнечную систему, что наши корабли, как говориться, бороздят космические просторы... А на Марсе, между тем, по-прежнему не цветут сады



и не пасутся кони в яблоках. А все почему? Да потому, что некая нехорошая корпорация качает из недр планеты полезные ископаемые, используя для зтого дешевую рабочую силу с Земли. И условия для рабочих созданы не курортные — теснота, антисанитария, наркотики и прочие "радости" угнетенного пролетариата. Запустите Fallout 2 и сходите в Redding, чтобы прочувствовать ситуацию. И вот в зто неприятное место попадает наш герой.

Зовут парня просто и без выкрутасов – Parker. Просто Parker. На современной российской эстраде мода на бесфамильных девушек, в игровой индустрии, напротив, пользуются спросом безымянные герои. Stranger из Nocturne, теперь вот Parker. На языке почему-то вертится еще и Gordon Freemen, и, видимо, не зря, – как и герою Half-Life, нашему доблестному шахтеру придется во многом разобраться самостоятельно и задать руководству Ultor Corporation несколько вопросов личного характера. Что, супостаты по личным вопросам не принимают? Ничего, на зтот случай мы с собой верный отбойный молоток прихватим... По глупости влипший в передрягу недоросль возглавит народное восстание, пройдет под нашим руководством более 20 уровней, от пыльных рудников до сверхсовременных лабораторий корпорации, выяснит причины появления загадочной болезни, уничтожающей работяг. И, может быть, в конце концов, вернется на Землю. Какая же история без хэппизнда?

Everything can be destroyed?

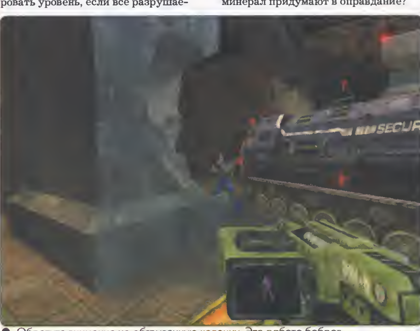
Но оставим в покое Паркера (просто Паркера) и обратимся к самому интересному моменту проекта — к его движку. Стоит сразу сказать, что у Volition вряд ли получится все, что она обещает. Но если получится, то зто будет революция в жанре 3D-Action. Geo-Mod (так зовут "изюминку") позволяет в реальном времени изменять рельеф и структуру уровня, с легкостью оперируя примитивами. Проще говоря, если раньше уровни строились из обтянутых текстурами незыблемых полигонов, а все возможные разрушения заранее планировались дизайнерами, то теперь игрок может буквально проковырять любую стену, любой кирпич. Желаете уронить на голову злодею бетонную плиту, – пожалуйста! Лень искать ключ или секретный рычаг, открывающий дверь – как вам будет угодно! Можно обрушить на врагов потолок или завалить их осколками стены, можно заставить противника при-

● А вот и обещанный экскаватор. Могу копать, могу не копать...

● Будни шахтерского городка. Трупы шахтеров органично дополняют картину.

нять горячую ванну, уронив его в лаву вместе с мостом, можно повторить подвиг Геракла, изменив русло текущей поблизости речки... Возможно все. Казалось бы, наступает золотой век 3D-Action и эра супер-реализма... Но, по зрелом размышлении, все оказывается не так просто.

То, что так красиво звучит на словах, создает, на самом деле, множество серьезнейших проблем. Дизайнеры уже наверняка мучаются головной болью и пугают соседей скрежетом зубовным, обдумывая single-часть игры. Теряет смысл визуальное оформление уровня. Зачем напрягаться и рисовать красивые текстуры, создавать интересные объекты, если все это разнесут, даже не заметив стараний проектировщиков? Непонятно, как вообще можно сбалансировать уровень, если все разрушаемо? Труды архитекторов сводятся на нет, старания сценаристов тоже — в таких условиях бессмысленно пытаться направить игрока по задуманной колее. Впрочем, отчасти можно предугадать, как все будет на самом деле. Во-первых, многое будет зависеть от оружия. И это правильный ход. Пистолетом стенку не пробьешь, а мощные пушки наверняка будут попадаться редко, да и боеприпасы к ним придется искать днем с огнем. Во-вторых, и это совсем невесело, с вероятностью 200% можно сказать, что будут неразрушимые материалы. Стены, которые без всяких объяснений выдержат прямое попадание ядерной бомбы, двери, не открывающиеся даже после попытки протаранить их танком... Может, хоть какой-нибудь сверхпрочный инопланетный минерал придумают в оправдание?



● Обратите внимание на обгрызенную колонну. Это работа бобров...

Почувствуй себя импом! Ведь ты этого достоин!

Неясно также как повлияет разрушаемость всего и вся на прохождение сингла. С одинаковым успехом можно и облегчить себе жизнь, пробив в нужном месте стену, и создать кучу проблем, завалив проход или обрушив мост. Смысловых тупиков не избежать. А главные опасения вызывает более чем возможный тормозизЬм. Справятся ли наши компьютеры с резким увеличением числа полигонов, если мы решим от души поразвлекаться и превратить уровень в кучу развалин? Как вариант, можно было бы сделать Geo-Mod опциональным, но зтого не будет. Разработчики говорят: "Не хотите использовать возможности Geo-Mod, не стреляйте из тяжелого оружия" Впрочем, зто подсказывает и здравый смысл — стоит ли тратить пяток ракет на то, чтобы обрушить вышку с часовым, если можно обойтись одним выстрелом из снайперской винтовки?

До чего же все-таки любопытно будет посмотреть на зтот движок в действии, сколько вопросов возникает в связи с его возможностями! Логично было бы включить в игру чисто шахтерский инвентарь, отбойные молотки или перфораторы для ломания стен. "Почувствуй себя импом!" Вполне возможна землеройная техника типа зкскаваторов или бульдозеров. Интересно, можно ли будет убить себя с помощью обычного пулевого оружия рикошетом? Ведь с такой физической моделью любой пистолет превращается в метатель дисков из Unreal. Можно ли будет вывалиться с уровня? Пробить пол или стену, и в пустоту... Ответы будут с релизом. Очень, очень интересный проект.

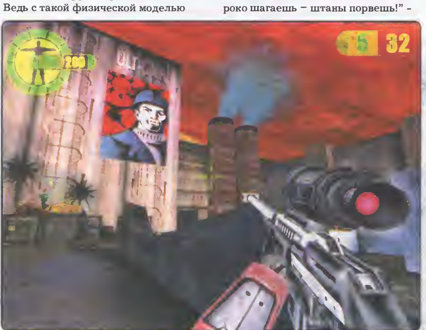
Не Geo-Mod'ом единым

Впрочем, помимо инновационного движка, у разработчиков припасено немало козырей в рукавах и камней за пазухой. В игре будут разнообразные модели техники, доступные для управления при предъявлении водительских прав категории В. Каждая со своими особенностями – вплоть до бронетранспортеров и подводных лодок (с ума они там посходили, что ли), причем, сидя в бронемашине, можно будет недружественную пехоту раскатывать тонким слоем по асфальтовому покрытию. Как обычно, звучат громкие заявления о супер-продвинутом AI. Да только что может противопоставить железяка нормальному игроку, прошедшему суровую школу сетевых баталий? Дело искусственных интеллектуалов – красиво помирать, расцвечивая скучный серый бетон красными пятнами, и вот с зтим проблем точно не будет. Обещана точечная система повреждений а-ля Soldier of Fortune, вплоть до возможности выбить у супостата оружие из рук. Само собой, будет редактор уровней, плюс еще и софт для создания моделей техники (!). "Широко шагаешь – штаны порвешь!" - говорит по зтому поводу словарь Даля.

И о погоде... Мультиплеер, конечно же, будет. И, конечно, "такого вы еще не видели" (с). А вот К.С. Станиславский говорит им: "Не верю!", и правильно делает. Потому как создание хорошего deathmatch-уровня — большое искусство (которым, к слову, даже законодатели мод из id Software не вполне владеют), а возможности Geo-Mod'a в данном случае скорее мешают. Невозможно создать разрушаемый и при зтом играбельный уровень. Если же делать основные развязки, маршруты, места появления оружия (читай – практически все) неразрушимым, пропадает основная изюминка, а не будет изюма – кто ж тогда от Кваки оторвется? Да, зто наверняка будет забавно, но не более. И тепловые датчики вкупе со сканерами движения, позволяющие засекать противника за стенкой, не спасут.

Заключение лечащего врача Дж. О. Бойдер

Эх, молодежь, учишь вас, учишь, а толку чуть. Столько распинался, а главного-то и не сообразил. Оттащив брыкающегося автора от клавиатуры, поведаю читателям истинный смысл всех зтих новомодных наворотов. А истина зарыта вот где — помяните мое слово, весь зтот Geo-Mod затеян с единственной целью. Сделать римейк бессмертного Digger'a! Для того и шахтероделов-descent'острoителей Volition привлекли, для того и систему разрушений рельефа обкатывают. Представляете, Digger от первого лица, в полном 3D! Бегать от врагов по коридорам, прогрызая стены с помощью различных инструментов, искать с помощью хитрых сканеров сокровища и собирать их... А если они еще догадаются и "диггерную" мелодию скоммуниздить? Тын-дын-дын-тын-дын-тын-дын! Вот оно, счастье-то!



Но плакате - типовой строитель светлого будущего для отдельно взятой корпороции.

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Меня всегда очень умиляют отчаянные попытки "американЦкого" кинематографа (не путать с Американским Кинематографом) создать Нечто. Особенно, если это нечто зиждется на приличной основе. Помните нашумевшую экранизацию "Onegin"? Хуже нее могла бы быть только переделка поэмы Некрасова "Железная дорога" — этакий триллер "Railroad Horror", где упыри в лаптях восстают из-под шпал и начинают вгрызаться в тела пассажиров (кстати, идейку надо будет продать какому-нибудь голливудскому продюсеру!). К чему клоню: кино "Солдер" от братанов Уорнеров, судя по всему, "американцкий" римейк культового фильма - данелиевской "Кин-дза-дзы".
Ничего смешного: сама суть обоих произведений - простота внешних интерьеров при глубине атмосферности плюс вечное желание ГлавГера рвать "отседова" когти - переданы с ужасающей правдивостью и там и тут...

SOLDIER

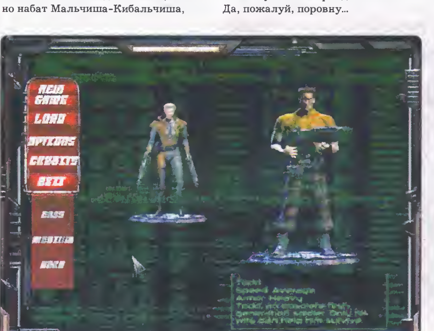
Жанр	Arcade\Action
Издатель	SouthPeak Interactive
Разработчик	Sinister Games
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D-уск..
Рекомендуется	Pentium II 500, 128 Mb RAM

Спокойно, спокойно только... Солнце есть, песок есть, притяжение есть. Где мы? Мы на Земле. Или... (х/ф. "Кин-дза-дза").

К сожалению, мы не на Земле. Зловонная планетка, на которую судьба забросила героя игры, суть обыкновенная галактическая свалка. Не посмотрев кино (контрабандисты нашего города отказали в предоставлении фильма), я не смог уяснить способ появления Нас на Ней. Зато в каждой миссии, словно набат Мальчиша-Кибальчиша, звучат одни и те же слова: "Покинуть планету-свалку". Легко сказать – покинуть! А как?

Помнится, в "Кин-дза-дзе" надо было отыскать вожделенную гравицапу. Что надо было сделать персонажу фильма "Солдер" братьев Уорнеров – не ведаю. А герою игры Soldier надо всего лишь пройти горнило пятнадцати миссий с уникальными заданиями от "добеги до..." через "найди то..." до "спасите нас, несчастных сиротинушек", завернутых в обертку "kill'em all".

Кому из этой триады сложнее? Да, пожалуй, поровну...



Дело в том, что манеры злокозненных господ Би и Узфа мастерски перенимают авторы игры, то и дело подвигающие геймера совершать любимый голливудский трюк "один на всех и без страховки", одобрительно хлопая и присвистывая за его спиной. И тот идет, а что делать...

Значит так... Солнце на западе... Значит, Ашхабад там. Понял? (х/ф. "Кин-дза-дза")

В начале миссии нам обычно (не всегда) выдается некий азимут, куда необходимо следовать, чтоб поскорее найти на свою голову ("...дурная башка рукам покоя не дает...") приключений. Азимут весело поблескивает зеленой стрелочкой на радаре и манит в неведомую даль, скрытую складками буераков и грудами слежавшегося металлолома.

Как вы правильно понимаете, тупо следовать стрелке, тем самым попадая в заранее сфабрикованные авторами засады, – не дело для настоящих героев. Лучше обпОлзать окрестные холмы, присмотреть возможные препятствия, за которыми удобно прятаться от трассирующего приветственного салюта соперника, оценить, так сказать, рабочий микроклимат. Нередко можно найти пару "нычек", откуда безнаказанно уничтожается какой-либо стратегический объект в стане врага (например, во второй миссии с холма выносится танкетка-гранатомет, стоящая внизу в долине). Нередко находится и более легкий путь уничтожения толпищ противника, притворяющихся организованной бригадой. В общем, изучение местности, это, пожалуй, основное наше оружие, помимо...

- Кашу жрали, воду пьете... И бандура.
- Бандуру вычеркни, не берем бандуру. Положи...
(х/ф. "Кин-дза-дза")

Оружие тут – это вам не там: никакого переключения во время боя: что в последний раз подобрали, тем и стреляйте.

Например, первая любовь – автомат марки "Калаш обыкновенный" – хорош лишь тем, что его, как пролетарские цепи, нельзя потерять. Зато можно проапгрейдить, после чего звук стрекота меняется на переливы "шмайсера", а убойность и скорость прут вверх. Прилично, знаете ли, прут. Но на такой "суперавтомат" уже нужны патроны. Не скажу, что кончаются они мгно-

венно; наоборот, нередко удается пробежать чуть ли не весь уровень... Вот только надо ли?

Ведь его старший брат — шотган — хоть и не отличается олимпийской скорострельностью, зато прекрасно расправляется с засевшими на огневых позициях охламонами и рвет на кровавые ватрушки любую сволочь, приблизившуюся на недопустимо интимное расстояние.

Дружище огнемет хорош против толпы идущих напролом компьютерных идиотов, особенно в узком каньоне, особенно из-за укрытия. Но... Но, к сожалению, такой идеальный расклад бывает нечасто. Что автоматически выбивает огнемет из конкурентной борьбы после обретения...

...Плазменного ружья. Ощущая в руках мощь зтой презабавной вещицы, действующей на врага, подобно мухобойке, некоторое время не опасаешься за собственную сохранность. С плазменным ружьем не страшны ни сторожевые башни, ни танкетки, ни... (особенно, если не щелкать клевалом, когда с той стороны на тебя летит точно такая же плюха из гранатомета).

Самый страшный враг плазменной пушки – зто ее хозяин-идиот. Если ненароком подобрать с павшего врага его оружие, то оно незамедлительно заменит собою существующее. И, как я уже сообщал ранее, отменить зто действие нельзя. Нередко возникаю казусы, от которых особенно впечатлительные начинают ощупывать головой обстановку в квартире, выборочно останавливаясь на наиболее твердых и габаритных предметах.

В каждой миссии, славна набат Мальчиша-Кибальчиша, звучат одни и те же слава: "Пакинуть планету-свалку"

На пыльных тропинках далеких планет астанутся наши следы

Если вы иам не предоставите возможность связаться с иашим посольством, у вас будут крупные иеприятиости, ясно?
(х/ф. "Кии-дза-дза")

"Та" сторона ведет себя интеллигентно. Честно. Спасибо радару, предупреждающему о появлении противника или какого-либо важного объекта, не медля ни секунды. Без него было бы совсем кисло – бывало, идешь, насвистываешь себе под нос "Лабрадор-Гибралтар", а из-за угла: трое сбоку, ваших нет. Особенным хитом начальных уровней, когда игрок еще не просек фишку, являются добрейшие дяденьки с огнеметами, восседающие на вершинах холмов. Внизу каньон, в каньоне ты, сзади – отряд, спереди – гаубица шарашит, а сверху тебя так ласково начинают поджаривать... Лепота!

И еще шутка юмора: долина, затишье, ты идешь, идешь, идешь..., вдруг впереди на радаре появляется красная точка, ты готовишься, бежишь навстречу и... внезапно оказываешься в плотном кольце. Долина начинает стремительно приобретать параноидально-абсурдные черты среднестатического рынка России, когда туда заходят в гости ребята из Р.Н.Е. или десантуры: геймер мечется, враги стреляют, кусают и рвут на части, веселье бьет кровавыми фонтанами!

А вообще, AI противника можно определить как удовлетворительный, а точнее нормально-аркадный, ориентированный на запугивание игрока не умением, а числом. Да, завидев героя, солдаты "абвера" не прут по прямой. Да, они приблизительно догадываются, что мы успели подготовиться к встрече, и начинают петлять и юродствовать. Им на помощь подбегают новые силы. И еще. И еще. Нередко такой фонтан плоти цвета хаки можно заткнуть, лишь уничтожив важный объект, который и охраняют зти храбрецы.

Но дорогие мои читатели! В буйстве набегающих орд есть одно всепрощающее преимущество: из убитых нередко сыплется всякая всячина: аптечки, бронежилеты, патроны, уже упоминавшееся оружие, апгрейды, гранаты... Скаредность игрока постоянно шатается на грани двух противоположных желаний: подольше, набирая как можно больше "здоровья" и "брони", не "за-

Тупо следовать стрелке, тем самым попадая в заранее сфабрикованные авторами засады, - не дело для настоящих героев

крывать" этот поток (уничтожив охраняемый объект) и немедленно прекратить потерю все тех же "здоровья/брони" в неравных схватках и спринтах за подарками (не будучи оприходованными, бонусы исчезают через несколько секунд).

- Своими мозгами надо играть!
- Как он может своими мозгами играть, когда он эти куклы в первый раз видит? (х/ф. "Кин-дза-дза")

О сути Soldier'а красноречиво говорит следующий факт: на футляре написано "Action", а значок цензуры светится индульгированным "Everyone". Почему "Everyone" — сначала непонятно: в игре достаточно насилия для выслуги законного "Mature", как у больших дяденек. Для развития общей "ерундиции": оценки идут так — Everyone (для всех), Teen (для подростков, указывается возраст допуска), Mature (для взрослых). Лишь потом доходит: Soldier вообще-то не экшен в нормальном смысле слова. Слишком не замутнен разными "фичами" игровой процесс. В то же время игра не особо тяготеет и к аркадам (кои получают "Everyone" автоматом), весело бегущим по дорожкам с карамелькой за щекою и увесистым кирпичом на клавише "огонь". Soldier одинаково плохо исполняет солохоровод вокруг врага (единичные враги – нонсенс, а толпы надо мочить еще на горизонте или из засады), так и наскоки на позиции супостата a la товарищ Буденный. Внешне, из-за сходного зрительного ряда, игра может показаться клоном первой части MDK, но и подобное сравнение обладает изрядной долей колченогости: Soldier'у не хватает легкости, блеска отмороженного беспредела и угара тупости. Soldier – это очень грамотная, рациональная аркада со всеми признаками экшена, где мы говорим "бу!" и убегам в засаду, где мы ищем обходные пути, где, вытягивая шею и зарабатывая астигматизм, мы пытаемся нащупать точку пространства за углом, из-за которого виден ненавистный сторожевой дзот... Иногда такая суровость выплескивается за рамки обоих жанров и игра приобретает очертания симулятора плохо продуманной военной операции с противостоянием одинокого героя батальону живой силы противника. Причем, согласно канону 19..-затертого года, "сэйвы" посреди миссии категорически отсутствуют, заменяясь трофейными бонусами.

Короче, геймплей незатасканный, глубокий, оригинальный, знакомый старожилам по играм прошлых лет (почему-то вспоминается Postal). Однако молодежи, боюсь, он будет не совсем по вкусу. Не привыкла молодежь умирать из-за шальной пули в трех шагах от финиша миссии, улыбаться и начинать все заново.

Тебя приветствует Владимир Николаевич Машков, строитель из Москвы, и Гедеван Алексидзе из Батуми, которые первые ступили на эти гнусные пески на задворках вселенной... (х/ф. "Кин-дза-дза")

Уже пора закругляться, а еще ничего не сказано о графике и звуке. Сначала о графике.

Не все так гнусно: ну пески, ну мусор, другие псевдопостройки... Сам по себе движок неплохой, а, глядя на переливы в небе (типа Солнце), даже замечательный. Холмы опять же совсем не угловатые. Много деталей быта. Текстуры приятные.

Но все это гробится одной деталью: СПРАЙТОМ героя, сошедшим с экранов периода первого массового знакомства с графикой SVGA и СПРАЙТАМИ врагов, вообще представляющих интерес лишь для археолога. Милая деталь: рядом с потрясающими эффектами игры солнца на небосводе находится уродливо исполненное дополнительное освещение (когда герой стреляет, его слегка озаряет светом, но... тень от солнца исчезает напрочь). Бред сумасшедшего. Я согласен, когда на тебя прет отряд бойцов, глупо делать их полигональными – не все еще обзавелись связкой Athlon600+GeForce2. Но уж героя и все, что с ним связано, можно было сделать поприличнее? Да и автоматные очереди пора рисовать не желтым пунктиром.

- Играй!
- Здесь?
- Там!
- Подожди... Звук сделаю... Играй. И пой.
(х/ф. "Кин-дза-дза")

К звуку в игре претензий нет. Перед нами обычная норма индустрии. Точка.

А вот музыка!!! О, я знаю, как записывали эту музыку: ехали в Якутию и в самый жуткий ураган ставили у входа чума магнитофон на запись. Изредка добавляя притопы унтами и прихлопы варежками.

Кому-то это может понравиться – по крайней мере, из атмосферы игры музыка не выпадает, но мне... увольте ребята. Enable CD music? Nooooooo!

- Скрипач...
- Дядя Вова...
- Ку-у... Ку-у... Ку-у... Ыыыы... Ку-у... Ку-у...
(х/ф. "Кин-дза-дза")

Вот такая игра. Наши, как всегда, победили. Я, как всегда, поиграл. Врать не буду, играл нередко через силу – устаю что-то в последнее время без сэйва, да и рядом радужно поблескивают диски с KISS: Psycho Circus (по недосмотру "опущенной" родным изданием. Игорь Борисович, мсье Джобс, велите дать "Киссу" Серебряный Компас, а? Хотя бы посмертно!) и The FA Premier League STARS. Кроме того, пару раз игра "падала", роняя за собой всю систему. Переустановка проходила без осложнений, но, как в том анекдоте, "неприятный осадок остался"...

Чем хочется завершить? Игра неплохая. Поиграть можно, тем более что сходных игр сейчас, пожалуй, нет. Захватывает. Но вы знаете, захватывает странно: когда не играешь, и не хочется. А сядешь, постреляешь, поматеришься – глядь, миссию прошел, следующую грузишь...

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Зубр

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet

Star Trek – масштабная штука. 25 лет на экране, тысячи серий, целые династии принимавших участие в съемках киноактеров. Нам с этого ни горячо, ни холодно, особенно учитывая злую карму трековских игр. Сначала были симуляторы этого огромного летающего блюдца с хвостиком, Энтерпрайза, потом много чего еще... Только в этом году все, наконец, убедятся в том, что никакого злого рока не было и это были отговорки несостоятельных геймейкеров. Ибо вот она – коробка с игрой, которая, будучи трековской, все же заслуживает если не звания "игра года", то уж почетного навигаторского компАса – как пить дать.

Star Trek Voyager: Elite Force. Встречайте! И уберите, пожалуйста, тухлые помидоры, я не шучу...

Душещипательная история

Летит себе, знаете ли, космический корабль "Вояджер". Давно летит, уже полсотни лет, не меньше. Куда, зачем – не ведаю. На эти сугубо интимные вопросы ответ нужно искать в сериале, я же человек темный и означенного наследия американской культуры даже в бинокль не наблюдал. Но корабль все равно летит. При этом, как нетрудно предположить, его экипаж постоянно натыкается на всяческие формы жизни. Эти формы жизни, как и предписано матушкой-природой, не всегда рады мирной экспансии людей и дружественных им гуманоидов. Пытались, понимаешь, сопротивляться. Иногда у них это получалось. А экипаж "Вояджера" был по природе своей гуманен и бережлив, поэтому здоровой протонной торпеды на какой-нибудь никчемный инопланетный кораблик им было жалко.

Несомненно, нужно было что-то делать. И тогда был создан некий отряд, призванный нести разумное, доброе и вечное в недалекие умы глупых инопланетян. Десантный отряд был экипирован по последнему слову техники и назван "Elite Force". Членом этого легализованного бандформирования и является главный герой. Ему повезло? Увидим...

Однажды темной космической ночью народ на "Вояджере" заметил, что к их посудине подбирается некое неопознанное космическое тело с явно агрессивными намерениями. Капитан

Напутствие треккера

Владимир "Panther" Павловский

Эта игра не трековая. Однозначно. И в доказательство достаточно привести один аргумент: Звездный Путь – это не боевик. Ну нет в нем лихих заходов на звезду смерти, стрельбы и противозенитных маневров. Корабли в З.П. предназначены для исследований и дипломатических миссий, а не для штурмовок планет и погонь за носителями противника. Отсюда и общая стилистика игр во вселенной Трека: тяжелое замороченное управление, тянущийся сюжет, необходимость знания мира и истории вселенной. Короче, не наши это игры, не наш это сериал... В смысле - не ваш...

А Elite Force станет шедевром. Игра просто рвет на мелкие куски представление о том, какой должна быть игра в мире Star Trek. Она не такая, как другие, и этим приятна.

Elite Force – долг для треккера и интересное приключение для любителя умных и сложных шутеров! Не отдадим врагу пристанище американских космических феминисток (это я о "Вояджере"), спасем капитана (хе-хе-хе) и весь мир. Ура, товарищи!

И вообще, появление спецназа на борту Вояджера – это революция. Какая, догадайтесь сами.

подумал-подумал да и долбанул по этому космическому чуду самой большой торпедой, что была у него в наличии. Результат – масштабный взрыв, вызвавший искривление пространства. "Вояджер" из привычного и известного района космоса попал на некое подобие космической свалки: куча разрушенных кораблей болталась в подвешенном состоянии в миллионах квадратных километрах безвоздушного пространства...

Первый бой – он трудный самый...

Первая же миссия показывает, что легко не будет. Во-первых, это не типичный 3D-Action. Квейкера с прокачанными мышцами указательного пальца здесь моментально порвут в лоскуты. Пытаться в одиночку справиться с полчищами врагов – глупо. Тем более что оружие очень скоро становится бесполезным. Вывод – не дергаться и слушать окружающих. Очень быстро понимаешь, что действовать нужно скрытно, выводить из строя целые блоки вражеского корабля точечными ударами в распределительные щиты... Ну и все прочее в таком же духе. После успешной десятиминутной беготни по коридорам и удачного подрыва доброй половины команды выясняется, что это был учебный симулятор. Старший по званию матерится и грозит тотальным разжалованием в рядовые, а мы с грустью слушаем и думаем о мрачном будущем. Страшно? Добро пожаловать в органы, сынок...

А потом... Потом будет сказка. Мельтешащий калейдоскоп из всяческих космических кораблей, станций, инопланетных рас, друзей, врагов... И все это – в надежде выбраться из этой космической тюрьмы.

Кино

Как я уже заявлял, данную игру никак нельзя рассматривать с позиций традиционного 3D-Action. Помните Half-Life? Так вот очень похоже. Хотите свободы и нелинейности? Это не сюда. Здесь мы будем накрепко примотаны стальным тросом к железобетонной колонне сюжета. Шаг вправо - шаг влево? Нет уж. Вам просто не дадут их сделать. Да и, честно говоря, в процессе игры решаться на такие поползновения как-то и не особо хочется, ибо сюжет разработан столь качественно, что никаких "а я хочу пойти туда, почему не пускают?" практически не возникает. На самом деле эта игра относится к новоиспеченному жанру "интерактивное кино", то есть опять же является достойным продолжателем традиций Half-Life. Да, она немного более динамична, головоломок меньше, мордобоя больше. Но суть от этого не меняется. Тем более что в нашем распоряжении теперь есть этот самый "летучий отряд". А решать головоломки в такой компании просто неэстетично. Засмеют. Зато в процессе освоения чужих территорий мы найдем

себе кучу друзей и практически гору (нет, Эверест!) врагов, начиная от тупоголовых Боргов, эдаких безумных киборгов, которые стремятся каждого хоть сколько-нибудь живого человека превратить в себе подобного, и заканчивая таинственными хозяевами загадочного корабля, не без помощи которого мы и поимели такое количество проблем.

Братья Люмьер удавились бы от зависти...

Half-Life брал не столько графикой, сколько атмосферой и сильным сюжетом. Elite Force берет всем сразу. Потому что графика в нем объективно самая лучшая из всех экшенов, вышедших за этот год. Почему? Отвечу. Движок от Quake 3 плюс очень сильный дизайн. Профессионализм виден во всем, начиная от главного меню и заканчивая дизайном уровней.

Наверное, начать стоит с того, что внутреннее убранство "Вояджера" до мелочей повторяет своего широкоэкранного аналога. Хорошо это? Честно говоря, не очень. Потому что снимать многотысячесерийный фильм и при этом делать дорогие декорации – накладно. Вот и напоминает все это дело картонную коробку. Но, повторюсь, все очень стильно, то есть никакой дисгармонии не наблюдается, а простота радует глаз.

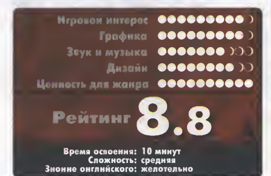
Но забудьте о простоте, когда будете говорить об инопланетных кораблях. Здесь фантазия дизайнеров разыгралась по полной программе. По мере прохождения различных эпизодов вам придется побывать на нескольких космических кораблях разных инопланетных национальностей. И, поверьте, среди них нет ничего даже отдаленно похожего. Это довольно трудно описать словами, такого мощного буйства форм и красок я не видел уже очень давно.

Модели. Все сделано в высшей степени красиво и аккуратно. Текстуры подогнаны просто идеально, а анимация выше всяческих похвал.

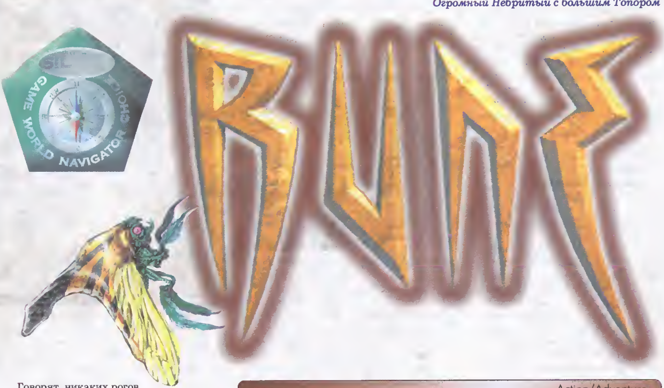
Звук. То, чего не было у братьев Люмьер. То, что есть в нашей игре. Он, как это ни странно, вполне приличный: киборги лязгают, пушки бабахают, взрывы – взрываются. Эпическая музыка вполне умело поднимает настроение и соответствует общему смыслу.

Печальный финал?

Ха. Не дождетесь! Я так люблю развеивать народные ожидания. Эта игра – шедевр, хоть и по Star Trek. Эта игра заслуживает того, чтобы потратить на нее свое время. Очень прошу, посмотрите ее. Так приятно делиться своей радостью с другими.



Константин Подстрешный aka
Огромный Небритый с большим Топором



Говорят, никаких рогов на шлемах у викингов не было и глупость эту придумали в Голливуде режиссеры малобюджетных исторических фильмов. Потому как любой викинг, отрасти у него за время похода рога, мигом бы показал своей подружке, где в Валхалле Валькирии зимуют. А вообще викингам жилось не сладко... Мухоморы, опять же, некачественные попадались.

Кто не ждал эту игру? Так ты, ты и ты – быстро на весла! Эй, Вулфер, всыпь им десяток плетей. Итак, салаги, пока на горизонте не появятся паруса бритов, я буду развлекать вас песнями... Вулфер, держи рулевого! Кажется, он собирается прыгнуть в море, с чего бы это? Ну ладно, тогда я буду играть на лютне... Вулфер, держи впередсмотрящего! Совсем что ли очумели, за борт бросаться? Ладно, тогда я расскажу вам свою любимую историю... Эй, держите Вулфера!..

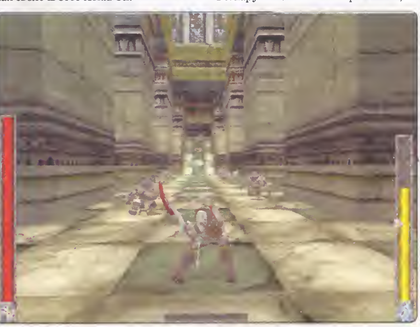
● Этого скелета, видимо, изрядно удивил тот факт, что ему отрубили голову

Жанр	Action/Adventure
Издатель	GOD Games
Издатель на територии России	Бука
Разработчик	Human Head
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM, 3D ак
Рекомендуется	Pentium 300, 128 Mb RAM
	Windows 95/98

Значит так, давным-давно в одной деревеньке викингов случилось несчастье. Только-только молодой воин Рогнар собрался в свой первый поход, как – вот незадача! – напали на дракар клана нашего Рогнара плохие викинги и потопили кораблик вместе со всем экипажем. Причем не без помощи злого бога Локи, потому как редкая сволочь этот Локи. Он:

а) затеял войну со своим папашей Одином;
б) по причине “а” решил разбить все руны, которые даровал Один викингам.

И пошел ко дну дракар с первоклассными бойцами, и не появилась бы игра Rune, если бы не вмешался его одноглазое величество Один. Он помог Рогнару выплыть на поверхность и,



как не трудно догадаться, сделал данного водонепроницаемого паренька главным героем последующего повествования.

Кто сказал, "что за бред"? Молчать! Я сам отлично знаю, что Один и остальные боги боролись против великанов, а Локи заточен в пещере вместе с женушкой. Но против сюжета не попрешь, да и писали его американцы... Кто такие американцы? Ну, это такие краснокожие мужики, все в перьях, живут в смешных домах из кожи, мы к ним еще зимовать ездили... Кто сказал USA? Ах, опять ты... Вулфер, привяжи-ка этого умника к мачте, пусть постоит денек-другой без воды, авось научится слушать капитана.

● Медузы – одни из ноиболее кросивых создоний в игре, они проктически не двигоются, но если подплыть к ним поближе, можно зоробототь головную боль от ультрозвуко

Для воссоздания Мидгара разработчики из Human Head купили в свое время движок Unreal. Честно сказать, графика немного разочаровала, мы-то думали, что это будет о-го-го. Что Rune в гонке ускорителей обойдет нынешнего лидера FAKK2. Что небо упадет на землю, а шакал съест солнце... Нет, такого не случилось. Да, графика не дурна, местами даже очень, но и полное небо облаков, и бескрайнее море, и темные пещеры, и солнечные равнины, и замки, стоящие посередине озера лавы, – мы уже все зто видели, причем два года назад. Мы уже знаем, на что способен движок Unreal. Со звуком еще сложнее. Все фоновые писки, хряпы и прочие поскрипывания сделаны отлично, а вот озвучка персонажей [*в английской версии игры – прим.*

ред.] и музыка явно подкачали. Ваша поваренная книга этикета за время игры пополнится рыганьями, кряхтеньями и невнятными сопениями, которые при изрядной доле воображения можно принять за ругательства. Ладно, с графикой и движком все стало понятно уже полгода назад, когда появились первые ролики из игры. Главное-то у нас что? Правильно, геймплей. Никто не знает, что это такое, но все любят, когда он хороший. К сожалению, начало игры может отпугнуть даже бывалого игрока. После великолепной деревни викингов нас отправляют в чертоги Хель. Для дремучих читателей, не знающих скандинавскую мифологию, разъясним, что это в Нифлхейме. И несколько уровней Рогнару приходится бегать по темным пещерам – весьма утомительное, надо сказать, занятие. Еще учтите, что основную массу врагов составляют скелеты, которые не умирают, пока случайно (!) не отрубишь им голову. Зато потом, когда нас наконец-то выпускают на грешную землю, начинается настоящее веселье. Окончательно я игру зауважал тогда, когда увидел, как меч после удачного броска Рогнара насквозь пробил тело гоблина, после чего викинг победоносным жестом выдернул клинок из мертвого тела. Вообще Рогнар – парень не промах, только обидно, что с пустыми руками он, аки младенец, беспомощен – даже краб и тот его закусает. Ни тебе ногой заехать, ни кулаком...

И предпочитал этот Рогнар из оружия, в основном, невообразимых размеров колотушки и мечи длиной в два метра... И не делайте такие удивленные глаза. У вас, мои туповатые, но воинственные братья, мечи не достигают и 60 сантиметров. Мелкота! Вот Рогнар такими ломами ворочал... Вулфер, кажется, один из матросов уснул, засунь-ка ему за шиворот факел. Что? А, нет, можно не тушить.

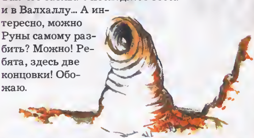
Драки, какие здесь драки! Можно, захлебываясь восторгом, рубить и рубить своим большим мясницким ножом наступающую нечисть. Полоска бешенства дойдет до крайней отметки и Рогнар станет берсерком. Мгновенно вступает в силу старинная скандинавская поговорка, кото-

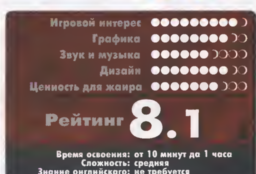
рая звучит как "всем сестрам по ушам и пусть никто не уйдет обиженным"; куски мяса, оставляя за собой кровавые следы, начинают летать по экрану с невероятной скоростью. Монстры тщетно пытаются скрыться от белого варвара с огнеными глазами. Последнего гоблина догнала голова его же сородича. Ой, чего-то я заврался совсем, у доверчивого читателя может сложиться впечатление, что эта игра – сплошное легкомысленное мочилово.
В принципе, так оно и есть – для любого врага обычно достаточно двух-трех ударов. Но только и вас убивают с такой же легкостью. И нередко последнее, что вы видите в драке, – улетающая вверх ваша белобрысая буйная головушка. Это радует: наконец-то нам дали поиграть не за ходячий танк и не за малахольного задохлика, а за нормального человека, которому вот так запросто скелеты могут оторвать голову, особенно если вы в это время изучаете содержимое своих тапочек.
Как и положено, потерянное в результате обнаружения в тапочках больших пальцев и прилегающих к ним ног, здоровье Рогнар пополняет не абстрактными аптечками, а едой. Только питается наш викинг, мягко говоря, плохо. Только после середины игры ему начинают попадаться сочные окорока и медовуха (пустую кружку наш варвар считает своим долгом разбить об пол). А так жизнь приходится поднимать зелеными яблоками (смачно съедая их за один укус) и в изобилии ползающими по стенам подземелий ящерицами (с пренеприятным звуком их высасывая).

Кстати, если вы услышите эту басню от нелицензионного рассказчика (его вы определите по отсутствию голографической наклейки), то немедленно зарубите негодника топором. А все потому, что настоящая Rune занимает 700 мегабайт, а на стандартных пиратских дисках умещается только 650. Понимаете, откуда ветер дует? Большинство, если ни все, пиратские версии – неполные. Что! Я слышал фразу: "Давайте повернем к берегу"? Вулфер, выкинь за борт последнюю бочку воды. Так что у вас, твари, есть только один путь - вперед.

Скраелинг, просто скраелинг был этот капитан. Говорят, потом он из викингов ушел и устроился в один из компьютерных журналов автором. Но вам, наверняка, интересно совсем другое. А именно – стоит ли покупать игру? Абсолютно точно можем сказать – стоит. Первый за последние полгода нормальный удовлетворитель кровожадности нельзя пропустить.

Внимание!
Не читайте этот абзац, если не хотите испортить удовольствие от игры
Я вас предупредил. Только что дошел до последнего уровня. Это просто праздник! Мало того, что главный герой превращается в ходячую нечисть, так вам еще и дают за эту нечисть вдоволь наиграться! Вот это мощь, вот это сила! Только сейчас по-настоящему понимаешь, каким неповоротливым был Рогнар при жизни. Так что забиваю последнего босса и в Валхаллу... А интересно, можно Руны самому разбить? Можно! Ребята, здесь две концовки! Обожаю.





Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 330 руб (390 руб)
Код 142 Jewel 80 руб (96 руб)

Русская Рулетка 2
(1 CD, 3D action/симулятор)
Код 125 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 126 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD, квест)
Код 123 Box 270 руб.(320 руб)
Код 124 Jewel 80 руб (96 руб)

Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD; квест)
Код 121 Box 330 руб (390 руб)
Код 122 Jewel 240 руб.(288 руб.)

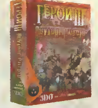
Незнайкина Грамота
(1 CD, обучающая для детей)
Код 117 Box 330 руб (390 руб)
Код 118 Jewel 80 руб (96 руб)

Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 330 руб (390 руб)
Код 138 Jewel 160 руб (192руб.)

Jagged Alliance 2: Агония Власти
(2 CD, стратегия/RPG)
Код 102 Box 330 руб. (390 руб)
Код 103 Jewel 160 руб (192 руб)

Орда: Северный ветер
(1 CD, стратегия)
Код 119 Box 270 руб (320 руб)
Код 120 Jewel 80 руб (96 руб)

Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Код 111 Box 330 руб (390 руб.)
Код 112 Jewel 80 руб (96 руб)



Герои Меча и Магии3: Дыхание Смерти (1 CD; стратегия)
Код 113 Box 150 руб (180 руб)
Код 114 Jewel 80 руб (96 руб).

GTA2 : Беспредел
(1 CD, action/гонки)
Код 100 Box 330 руб (390 руб.)
Код 101 Jewel 80 руб (96 руб.)

Громада
(1 CD, Аркада)
Код 115 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 116 Jewel 80 руб (96 руб.)

Фланкер 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 330 руб. (390 руб)
Код 128 Jewel 80 руб (96 руб)

Бременские Музыканты
(1 CD, квест)
Код 107 Box 270 руб (330 руб)
Код 108 Jewel 80 руб (96 руб.)

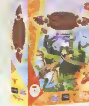
АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕ-МЕНИ"
(2 CD, мультимедиа)
Код 104 Box 270 руб. (320 руб)

Штырлиц
(1 CD, квест)
Код 129 Box 270 руб.(320 руб)
Код 130 Jewel 80 руб.(96 руб)

Аэропорт
(1 CD, экономическаястратегия)
Код 105 Box 330 руб.(390 руб)
Код 106 Jewel 80 руб (96 руб)

Вояки
(1 CD, Аркада)
Код 132 Box 330 руб (390 руб)
Код 133 Jewel 80 руб (96 руб)

Крестоносцы Меча и Магии
(1 CD,Action/RPG)
Код 134 Box 200 руб (240 руб.)
Код 135 Jewel 80 руб (96 руб)



Рыцари поднебесья
(1 CD,Action)
Код 136 Box 270 руб (320 руб)
Код 137 Jewel 80 руб (96 руб)

Готика Марса
(1 CD,Action/Adventure)
Код 140 Box 270 руб (320 руб)
Код 141 Jewel 80 руб (96 руб)

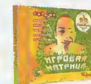
Вторжение: Выжженная Земля
(1 CD,Стратегия)
Код 145 Box 270 руб.(320 руб)
Код 146 Jewel 80 руб (96 руб.)

История войн: Наполеон
(1 CD,Стратегия)
Код 147 Box 270 руб (320 руб)
Код 148 Jewel 80 руб (96 руб)

Не зная страха
(3CD,Приключения)
Код 149 Box 330 руб (390 руб.)
Код 150 Jewel 240 руб.(96 руб)

Heavy Metal FAKK2
(1 CD,3DAction)
Код 151 Box 270 руб (390 руб)
Код 152 Jewel 80 руб (96 руб.)

Поручик Ржевский
(1 CD,Квест)
Код 153 Jewel 80 руб (96 руб)



Игровая матрица
(1 CD,Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб (96 руб.)

Волшебный Сундук
(1 CD, игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб (96 руб)

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. При этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варианта №2 "наложенный платеж".
Реквизиты получателя:

ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №40702810300062967801 в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет 30101810500000000662 БИК 044525662

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

Бланк заказа
1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя
2. Код товара Наименование товара Количество Цена Сумма
3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

В бланке заказа укажите <u>различные варианты</u> для <u>оперативной связи</u> с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа по варианту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*<u>варианту №1</u>*" 80 руб. По "*<u>варианту№2</u>*" **96** руб.

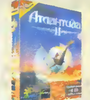
***Примечание**: жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

*Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по "**<u>варианту №1</u>**"*
*Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по "**<u>варианту №1</u>**"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**<u>варианте 1</u>**" или при получении заявки при "**<u>варианте 2</u>**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ


АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб. (360р)
Код 301 Box Цена 660руб *

HONDA МОТОКРОСС:ГРАН-ПРИ (1CD гонки)
Код 200 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 300 Box Цена 580руб.*

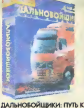
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА (1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 302 Box Цена 450руб *

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ(1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 303 Box Цена 350руб.*

ВОЙНА И МИР (1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 304 Box Цена 450руб *

ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА (1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 305 Box (8 комплекте футболка и плакат) Цена 580руб *

ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб. (96руб.)


ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 307 Box Цена 560руб.*

ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 308 Box Цена 420руб *

ЗАТЕРЯНЫЙ МИР (1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 309 Box Цена 580руб.*

КИЛЛЕР ТАНК (1CD action)
Код 210 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 310 Box Цена 580руб.*

КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ (1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб (96 руб)
Код 311 Box Цена 250руб (300руб.)
Код 306 Box (Подарочное издание в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб.*

НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 312 Box Цена 560руб.*

ОГНЕМ И МЕЧОМ (1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 313 Box Цена 580руб *

ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб (360руб.)
Код 314 Box Цена 580руб *

ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 315 Box Цена 580руб.*

ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ (1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 316 Box Цена 380руб *

ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD action)
Код 217 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 317 Box Цена 560руб.*

ДЬЯВОЛ-ШОУ (1CD action)
Код 218 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 318 Box Цена 660руб *

РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1CD action)
Код 219 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 319 Box Цена 580руб.*

МАШИНА ВРЕМЕНИ (2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 320 Box Цена 660руб.*

Земля 2150: Война Миров (2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 321 Box Цена 580руб.*

Одиссея (2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 322 Box Цена 580руб *

Помпеи (2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 323 Box Цена 580руб *

Морские титаны (1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 324 Box Цена 580руб.*

Океан эльфов (Затерянный мир 2) (1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 325 Box Цена 580руб *

АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб *

АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб.*

БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб.*

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", буклет, каталог "1С Мультимедиа", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб *

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб.*

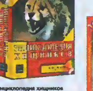
ПОПУЛЯРНЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ

Детеныши и Родители
Код 238 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 338 Box Цена 450руб.*

Энциклопедия собак
Код 233 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 333 Box Цена450руб.*

Энциклопедия животного мира
Код 236 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 336 Box Цена450руб.*

Энциклопедия подводного мира
Код 237 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 337 Box Цена 450руб.*


Энциклопедия хищников
Код 235 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 335 Box Цена 450руб.*

Энциклопедия кошек
Код 232 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 332 Box Цена 450руб.*

Энциклопедия птиц
Код 234 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 334 Box Цена 450руб.*

1С: РЕПЕТИТОР
4 CD: русский язык, физика, химия, биология.
Код 231 Jewel Цена 300руб. (360руб.)

Иван Банников aka Alhok

Тьма - это не всегда зло, ведь только во тьме ночи мы можем видеть звезды.

X-tension

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Egosofts
Разработчик	THQ
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM

Все мы помним Elite. Шедевр на все времена. Как и Dune 2 в стратегиях реального времени, как и Doom в шутерах, Elite стала жемчужиной своего жанра. Сколько лет прошло, сколько великолепных игр вышло, но ни одной, достойной Elite, не было. Разве что X-Beyond The Frontier. В принципе, это был космический симулятор, но симулятор с полной свободой действий, то есть не просто игра с двумя-тремя вариациями при прохождении, а целый мир, в котором можно было жить не хуже, чем в достославном Daggerfall'е. Что хочешь, то и делаешь. Можно разворачивать торговлю, можно вступить в полицейские силы, можно стать пиратом... При всем этом в игре была великолепная графика и звук, а еще - о, ужас! - хороший сюжет. Почему ужас? Да потому что одной из изюминок Elite было как раз отсутствие сюжета (говорят, что он все же был, но подробности мне неизвестны). Большинство фанатов Elite восприняли наличие сюжета в XBTF как личное оскорбление. Многие, конечно же, сразу же забыли про главный квест и просто торговали, воевали, делали все, что им заблагорассудится. У меня есть знакомый, который задался целью истребить все живое во вселенной... Между прочим, до сих пор истребляет, говорит, что остались только телади.

X-tension эксклюзивно

Хотя X-tension и был выпущен как отдельная игра, это на самом деле аддон. Ничего существенного, по сравнению с X-Beyond The Frontier, не было изменено, просто разработчики прислушались к просьбам игроков и убрали сюжет из игры, добавили рандомные квесты и возможность летать на всех звездолетах. Пресс-секретарь Egosoft Bernd Lehahn любезно предоставил нам некоторую эксклюзивную информацию об игре. Всех интересует, чем заканчивается X-tension, но, кроме самих авторов, этого не знает никто. Так вот, специально для читателей Навигатора: X-tension НЕЛЬЗЯ пройти, эта игра, как и жизнь, заканчивается лишь со смертью игрока. Есть, правда, несколько глобальных квестов, которые появляются, если достигнуты некоторые параметры. Если, например, вы будете асом первого уровня и одновременно всемирно уважаемым владельцем недвижимости, то ждите специальный квест, выполнить который почти то же самое, что пройти оригинальный XBTF. Как говорит Lehahn, с каждым патчем будут добавляться новые квесты и т.д. и т.п. Что же, прошу к столу, нам подали дожаренного рябчика!

* * * Из записок очевидца * * *

В зале было более сотни представителей разных рас и профессий. Гул стоял такой, что даже если бы в середине зала взорвался Argon Lifter, никто бы этого не заметил. На постамент в центре вышел телади, одетый в зеленый бархатный камзол, расшитый золотом. Прозвучал его пронзительный голос: "Тишина! Прошу тишины!". Вибрации, присущие всем телади, всегда завораживали толпу - не прошло и тридцати секунд, как в зале воцарилась полная тишина.

- Пришло время перемен. Вы все проделали долгий путь и теперь каждый сможет высказаться, - телади вещал, вглядываясь в толпу. - Многое изменилось с тех пор, как мы одержали победу над силами Ксенонов. Впервые появилась возможность улучшить наше зрение до тридцатидвухбитного цвета и воспользоваться всеми преимуществами киберимплантов марки VooDoo 5. Наша вселенная стала намного красивей. Мы - первые, кто принял героя - имеем право начать собрание. Сейчас будет говорить представитель торговли.

Ведущий поклонился и его сменил на постаменте толстый жабообразный телади. Впрочем, все телади похожи на лягушек. Но этот особенно выде-

лялся из разноцветной массы своих соплеменников.

- Я приветствую всех присутствующих здесь, - так начал он свою речь после небольшой паузы. - Знаю, что почти все вы мои коллеги. И вы согласитесь со мной, что для нас наступили черные времена. Теперь играть на разнице в ценах можно только в некоторых системах, принадлежащих нашей Теладианской компании. Если раньше мы могли получать выгоду везде, то теперь сфера деятельности ограничена.

Многие понимающе смотрели на торговца, некоторые даже прослезились, так как в период перемен многие были разорены неудачными сделками, особенно в системах Аргонской Федерации. Выждав еще некоторое время, телади продолжил:

- Но это только полбеды. Если раньше опасно было путешествовать только лишь возле систем, принадлежащих Ксенонам, то теперь во вселенной нет ни одного спокойного места для честного торговца! Пиратство стало проклятьем нашего мира!

При этих словах он резко повернул голову вправо, в самый угол зала: там собралась разномастная делегация пиратов. Они, по обыкновению спокойные и наглые, не обращали на испепеляющие взгляды телади особого внимания. Но, думается, этот торговец не проживет и месяца после собрания...

- Если когда-то во вселенной процветала только контрабанда, то сейчас по всем секторам рыщут группы Pirat Baymon'ов и Ornico. Они убивают мирных торговцев и забирают их груз! Куда смотрит полиция?!

При этих словах телади развернулся в противоположную сторону. Там сидела делегация представителей закона.

- Вы не можете нас защитить, вы!..

Тут один из полицейских вдруг вскочил: "А что вы хотите?! Мы работаем за копейки, рискуем жизнью, погибаем сотнями, а вы платите нам за того же Baymon'a всего пятьсот кредитов!" Кто-то из старших по званию офицеров дернул за рукав кителя разгорячившегося вояку, и тот сел на свое место. Телади смог продолжить:

- Да, нам неоткуда искать помощи и мы вынуждены создавать собственные группы эскорта. Но зато теперь у нас есть новые электронные системы Best price buy locator и Best price sell locator, которые делают жизнь простого торговца в сотни раз легче. А еще появились возможности выполнять правительственные заказы в разных секторах и специальные поручения по транспортировке опасных грузов или перевозке важных персон. Мы живем и торгуем, жизнь наша полна опасностей и радостей! Новый век принес нам новые проблемы, но и новые перспективы! Мы выбираем путь торговли! Да здравствует прибыль!

Зал взорвался аплодисментами. Некоторые искренне поддерживали позицию телади, некоторые хлопали просто из уважения к этикету... Воздержались от оваций только две делегации - пираты и военные. Они люто ненавидели друг друга, но были поразительно солидарны в своей неприязни к торговцам.

Когда толстый телади покинул трибуну, его место занял ведущий:

- Итак, торговцы высказали свое мнение о новой жизни, теперь очередь наших всеми уважаемых...

При этих словах один из пиратов хмыкнул на весь зал. Но ведущий не растерялся и резко поменял тон с торжественного на официальный.

- Слово *почти* всеми уважаемым представителям законности и порядка во вселенной.

На постамент поднялся синий инопланетянин в форме Королевских Полицейских Сил Борон. Выправка выдавала его благородное происхождение, он явно был дворянином, возможно, даже далеким родственником самой Королевы. Он начал говорить и его противный писклявый голосок начал раздражать уши всех присутствующих, а особенно представителей Сплит, которые после перемирия в связи с Ксенонским конфликтом снова начали военные действия против Боронцев.

- Мы пришли с миром. Мы стоим на страже правопорядка. Мы те, кто бьется за справедливость и законность! - речь представителя полицейской делегации не звучала пафосно. Слова, произнесенные боронцем, звучали скорее как шутка или лепет неразумного ребенка. - Нам никогда не платили много за нашу службу, раньше мы боролись лишь с контрабандой, поэтому не особо сетовали на судьбу, но теперь у пиратов есть целая федерация и их корабли охотятся на мирных представителей наших миров по всей галактике. Мы уверены, что теперь вы просто обязаны поднять плату за наш труд. Но сколько бы вы нам ни платили, мы будем бороться с беззаконием, мы уничтожим все пиратские форпосты один за другим и наступит тот день, когда объединенный флот придет в системы Пиратских Кланов и уничтожит это зло раз и навсегда! Славься Закон!

Боронец отдал честь в никуда и вернулся на свое место. Опять на постамент вышел ведущий и объявил:

"Слово имеют представители Корпораций".

На сцену вошел представитель расы Сплит, одетый в длинный красный халат-чапан. Речь его была спокойна и высокомерна:

- Приветствую вас всех. Как уже было сказано, пришли новые времена, которые мы назвали временем X-tension. Теперь, когда вся вселенная находится под нашим контролем, приходится манипулировать с миллионами заводов. В связи с тем, что теперь мы можем летать на всех видах звездолетов, была создана новая система управления кибернетическими пилотами. Если раньше, чтобы грузчик привозил на завод необходимую продукцию, нужно было всего лишь купить сам завод (на нем уже было два грузчика), то теперь нужно покупать грузчиков отдельно и каждому выдавать отдельную команду. С этим можно смириться, когда вы владеете десятью заводами, но когда у вас заводов становится больше, все манипулирование может занять несколько часов и это только для разовой закупки продукции. Извините, но это безобразие! Конечно, теперь можно защищать свои станции при помощи лазерных башен, но это безопасности нашему бизнесу не прибавляет. Мы не привыкли жаловаться, но цены на заводы безумно подскочили, и если вы разместите свой завод или фабрику неудачно, то попросту разоритесь! - при этих словах брови сплита сдвинулись так, что его лицо стало походить на кукурузный початок. - В общем, жизнь наша стала ужасно сложной, мы, владельцы недвижимости, совсем не рады переменам и заявляем об этом всем!

Развернувшись на каблуках, сплит пошагал на свое место. На постамент опять вышел ведущий телади:

- Господа, высказались все, кроме пиратов, но они преступники и должны быть благодарны за одно то, что их сюда пустили.

Пираты молчали, свою речь они скажут потом, когда их флот через два года прилетит и уничтожит родную систему Телади - Sizewell. В принципе, все уже были готовы уходить, но вдруг раздались фанфары. В зал вошел Бренон - герой, спасший всех, но не нашедший дороги домой. Толпа завороженно смотрела на человека, поднимающегося на постамент:

- Здравствуйте, те, кто принял меня в этом враждебном мире, кто помог одержать победу над Ксенонами. Пришли времена X-tension. Теперь, когда изобретен универсальный кокпит, мы можем летать на любых типах звездолетов. Вооружение стало более мощным, появились новые виды подсистем и щитов. Теперь есть дроны-истребители, изобретена "катапульта" и, если ваш корабль сбит, вы можете путешествовать в скафандре. Наличие катапульт позволяет пользоваться новой тактикой: уничтожаются щиты и, когда противник вынужден катапультироваться, захватывается и весь корабль. Появилась даже целая каста "охотников", специализирующихся на захвате дорогих кораблей. Мир X-tension велик, во вселенной есть много путей для разных людей. Многие говорят, что в нашем мире главное - иметь мощный корабль. Посмотрите на меня, я летаю уже три года на Boron Octopus и на моем счету уже двенадцать Ornico. Я охочусь на пиратов, а затем продаю их корабли. Вскоре я создам флот и полечу добивать остатки Ксенонов в дальних системах. Надеюсь, мы еще встретимся!

Бренон поклонился и под бурные овации покинул трибуну. Вскоре все делегации разъехались по своим мирам и жизнь пошла своим чередом. Возможно, и сейчас кто-то из вас летит сквозь сектора навстречу своей судьбе...

ADD-ON

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Новый Бармалей

Арника

Жанр	Детская аркада и чуть-чуть квест
Эксклюзивный дистрибьютер	"1С"
Издатель	"Никита"
Разработчик	"Никита"
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM

Прочитав эту жутковатую историю в далеком детстве, я, будучи очень впечатлительным ребенком, страшно испугалась и решила для себя раз и навсегда, что Африка – это не для меня. Пусть глупые Тани и Вани отправляются туда погулять, а меня никакими фигами и финиками туда не заманишь. Думаю, так же подумали еще многие умные дети, за что их родители были Чуковскому очень благодарны.

Африка ужасна! Да, да, да!
Африка опасна! Да, да, да! Не ходите
в Африку, дети, никогда!
В Африке разбойник, в Африке
злодей, в Африке ужасный Бармалей.
Он бегает по Африке и кушает
детей, жадный, нехороший,
страшный Бармалей.
К. И. Чуковский

Прошли годы, детские страхи забылись, но в Африку по-прежнему как-то не тянуло. Бармалей к тому времени уже давно должен был состариться и помереть с голоду из-за отсутствия глупых детишек. Но этого не случилось – он сумел перестроиться и перешел на зверей, вернее, на их беззащитных малышей. Об этом грустном факте мне стало известно относительно недавно, когда появилась игра "Новый Бармалей".

В самом ее начале я узнала, что наследник славного имени Бармалеев грозит истребить весь животный мир Африки. Не знаю, чем в это время был занят доктор Айболит (писал статьи в журнал "Навигатор игрового мира", вероятно – прим. ред.). Дядя Степа, милиция и Green Peace тоже куда-то отлучились, поэтому спасать бедных зверят и разбираться с браконьером пришлось маленькому мальчику по имени Витя. Он очень любит животных, а книжек Чуковского, видимо, просто не читал – и Бармалея не боится. Он, не раздумывая ни секунды, садится в самолет и отправляется в Африку.

Честно говоря, этот континент представлялся мне как-то иначе. Попав сюда вместе с Витей, я поняла, как ошибалась. Моя скромная фантазия рисовала мне огромные пространства, засыпанные песком, довольно безжизненные и пустынные. Действительность, как водится, превзошла все ожидания. Такое разнообразие ландшафтов, такие яркие краски, бабочки летают, зверюшки бегают, модный трехплановый скроллинг - красота! Жаль, что времени как следует насладиться окружающим великолепием маловато. Со стариной Бармалеем не соскучишься, энергии у него хоть отбавляй. Видать, стосковался по нормальному человеческому общению, бедняга, совсем одичал, на зверей стал бросаться. Придется Вите и попугаю бегать то за ним, то от него, разгадывать его многочисленные загадки, прыгать по лианам (под цирковую барабанную дробь - удачная звуковая находка), плавать в море - в общем, преодолевать трудности, а заодно, конечно, помогать всем, кто нуждается в помощи.

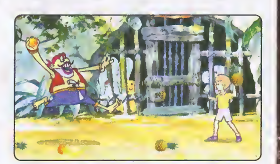
Ну и Африка! Вот так Африка!

Результатом успешных действий должно стать освобождение из клетки маленьких зверят. Для этого надо найти ключ. Но сделать это будет не так-то просто. Помощники, конечно, найдутся, но рассчитывать придется главным образом на себя. Приятель-попугай будет больше болтать - не помогать.

Кстати, у Бармалея союзники тоже имеются. Троица противных обезьянок попытается закидать нашего Витю фруктами. Плавая в море, любуясь его красотами, пугая стайки проплывающих рыбок и попутно собирая валяющиеся на дне бутылки с записками, не стоит забывать про хищную акулу (видимо, тайно влюбленную в Бармалея). А при встрече с удавом только находчивость сможет спасти главного героя от печальной участи кролика.

Но особое удовольствие нам с Витей доставило разгадывание загадок. Их было очень много, для каждой на выбор предлагалось несколько вариантов ответа, подсказанных черепахами, рыбками и обезьянами. Большинство из них попадали пальцем в небо, так что не найти правильный ответ было почти невозможно. Наконец-то мой ребенок смог не только наблюдать за развитием сюжета из-за моего плеча, но и принять самое непосредственное участие в игре.

К тому же здесь нет непроходимых мест, дурацких головоломок, тупиков, которые так раздражают. Немного потренировавшись, каждый ребенок сможет сыграть в "Нового Бармалея". По-моему, это довольно редкое качество не только наших, но и "их" игр. Да, игрушка одномерно-аркадная, задания несложные, сюжет простоват. Это игра для детей. Но, заметьте, это качественная игра для детей, сделанная тщательно и с любовью.



Тем, кто еще не пресыщен разными компьютерными выдумками, имеет чувство юмора и хочет отдохнуть, "Новый Бармалей" доставит много удовольствия. Так что оторвитесь от своих бесконечных дел, обратите внимание на ребенка и поиграйте вместе с ним. Вечер пройдет не зря! Потому что, как сказал кот Матроскин, совместный труд - он объединяет.

Киберспорт в нашей жизни

ведущий рубрики Anry Seagull
при информационной поддержке Daily Telefrag (www.dtf.ru)

Полагаю, компьютерный спорт станет доминирующим уже в ближайшие три года.
Angel Munoz, основатель и глава CPL (Cyberathlete Professional League), интервью сайту Gamers.de

Элвис Пресли – самая крупная фигура в поп-музыке всех времен до "Битлз" – запел в 1956 году. И, да простят мне читатели такие вольные аналогии, появление на игровом небосклоне id Software я всегда сравниваю со стремительным взлетом Элвиса. В мае 1956-го его песня *Heartbreak Hotel* заняла первое место в хит-парадах четырнадцати стран. А чуть раньше, в январе 1956 года, Лонни Донеган выпустил *Rock Island Line* – песню, которую исполняли на инструментах, доступных всем и каждому. Лонни Донеган популяризировал скиффл. Впервые оказалось, что играть и петь мог любой – ни знания, ни таланта не требовалось. Даже на гитаре, самом сложном инструменте в скиффле, мог играть кто угодно – достаточно было выучить несколько простеньких аккордов. С другими инструментами, вроде стиральной доски или ударных в виде жестянок из-под чая, справиться мог каждый идиот.

Элвисы игровой индустрии быстро поняли, какой огромный потенциал заложен в возможности выдать каждому желающему в руки "стиральную доску". Доступность исходного кода первого Квейка довершила дело массового обращения геймеров в новую веру – модификации (или сокращенно - моды) посыпались, как из рога изобилия. А вскоре появились и "квейковские" The Beatles и The Rolling Stones. Их имена вам знакомы – Capture The Flag и Team Fortress. Сегодняшний фаворит – Counter Strike – также известен всем и каждому, хотя и отдает от него попсятинкой, этакий Savage Garden. Что же касается последнего проекта id Software Quake III Arena – тут сделано все возможное, чтобы модификацию под нее мог сотворить практически любой. Что характерно, творят!

Для того чтобы проиллюстрировать сложившуюся на сегодняшний день ситуацию, я вам расскажу об одной весьма полезной программке. Называется она **AutoQuake 2000**, текущая версия – 6.0, доступна для свободного скачивания по адресу http://www.planetquake.com/aq200 0. Предназначена для облегчения процесса запуска различных модов, базирующихся на движках Quake I/II/III (для недогадливых уточняю: помимо модификаций к самим Квейкам, поддерживаются Half-Life, SiN, Kingpin, Heretic 2, Hexen II, Soldier of Fortune, причем модификации не только для десматча, но и сингловые). Так вот данная программка способна работать с 1738 (!) модификациями! Оцените масштаб происходящего! Для всех, кто интересуется модами, играет в них и хочет быть постоянно в курсе последних событий, она будет большим подспорьем. А занимает всего-навсего полтора мегабайта.

Но вот вопрос: сколько модов из этого сонма действительно достойны пристального внимания? Неужели не меньше двух сотен? Спокойствие, дорогие читатели, только спокойствие, старина Джобс позвал меня сюда как раз для того, чтобы я помог вам разобраться. И я, положив правую руку на астролябию, которую этот проходимец мне продал под видом новой игровой приставки, клянусь вам подойти к вопросу со всей серьезностью. Сегодня мы поставим точку в знакомстве с одной из самых значимых современных разработок в области модостроительства под Ку3, имеющей к киберспорту непосредственное отношение – ведь она позиционируется именно как разработка для сражений профи, а в следующий раз перейдем к другим известным тайтлам.

Challenge Pro-Mode

Вот и настало время нам снова поговорить о лучшем моде для Quake III Arena. Только для начала – небольшое отступление для тех, кто почему-то в штыки воспринимает все новое. Часто приходится слышать, что, дескать, принимая решение "играть или не играть", надо сначала обратить свой взор на забугорных "отцов", а что там они думают по этому поводу, а будут ли чемпионаты? Не будет чемпионата – и пробовать не станем, так, что ли? Бред какой-то. Понятно, что профессиональным киберспортсменам, в особенности, чемпионам, не с руки отвлекаться от того, к чему они уже приноровились, что дает им реальный шанс быть первыми.

Но нами, жаждущими исключительно удовольствия и веселья, любое начинание, делающее более разнообразным геймплей, должно всячески поощряться. Тем более, если подход серьезен, а люди этим занимаются известные и понимающие. А потом, к слову, чемпионат по CPM уже был...

Я не утверждаю, что Challenge Pro-Mode – это панацея от всех бед, но все же назвал его "лучшим". Хотите знать почему? Вот вам аргументы: CPM – единственная модификация, разрабатывающаяся "на полном серьезе", то есть не просто для увеселения своих соседей по общежитию, которым захотелось, чтобы рокет лаунчер выглядел немного иначе и стрелял шоколадными конфетами. Данный мод делается для тех и теми, кто действительно разбирается в игре, этот принцип вынесен в само название – "мод для профессионалов". А Logitech и nVidia в качестве спонсоров проведенного чемпионата – вам это ничего не говорит? А то, что это был чемпионат по МОДИФИКАЦИИ? Знаете, ребята, я лишь улыбнусь вам вслед, когда Hoony договорится с руководством CPL и все чемпы будут проходить под Pro-Mode, а вы сразу начнете говорить, что давно обожали CPM и только ждали этого момента, чтобы начать усиленные тренировки.

Достаточно большому количеству игроков третий Квейк показался "попсовым". Кричащие цвета, аркадная суета, "приставочные" модельки игроков... Непорядок. Где злоба? Где плотнейший угар, дикие забеги по уровням и скоротечные перестрелки, к которым мы, ветераны, привыкли в Ку1? Что зто за дурацкие уровни? Где злитный интерфейс, позволяющий все время быть в курсе происходящего? Вас до сих пор волнуют зти вопросы? Скачайте себе Pro-Mode. Карты тщательнейшим образом балансируются и отбираются из большого количества претендентов, HUD'ов – восемь штук, максимум информативности и удобства, причем можно с помощью консольных команд сотворить свой собственный вариант! А уж как бодро и злобно идет игра! Почему так получается – постараюсь объяснить чуть ниже, хотя в предыдущем материале немало слов об зтом уже было сказано. Но вот вам еще один убийственный аргумент: всеми столь уважаемый Goblin сейчас играет ТОЛЬКО в Pro-Mode, а вовсе не в стандартный Q3A. *[Реклама – двигатель прогресса. Ты к сути, к сути переходи. – прим. ред.]*

А суть вот какая. Пора беззаботного детства у детища Hoony закончилась. Про-Мод – вышел, и ничто уже не мешает вам обзавестись его финальным релизом, а также вторым Map Pack'ом, в который вошли уровни с пятого по девятый. Про первые четыре карты я вам уже рассказывал, сейчас познакомлю с зтими.

Но сначала о тех изменениях по сравнению со стандартным Ку3, о которых я еще не успел вам поведать.

Немного о физике. Как я уже рассказывал, для придания движениям игрока большей свободы привнесены три весьма полезные фишки: улучшено управление в воздухе, появились "дабл-джампы" и "притяжение". В отличие от стандартного Quake3Arena, где при зажатых стрейфах игрок не мог управлять движением в воздухе (например, повернуть в другую сторону), в СРМ он получает полный контроль над движением. Наиболее наглядный пример – можно прыгнуть вперед, в воздухе затормозить и отлететь назад. Для обеспечения более быстрого разгона коэффициент "притяжения" увеличен с 10 до 15, а для того, чтобы игрок мог легче затормозить, коэффициент трения с полом увеличен с 6 до 8. Столь любимые кудвакерами двойные прыжки теперь тоже есть. Применять их, правда, особо негде за неимением на уровнях ящиков и приступочек, но зато для быстрого перемещения по лестницам – самое то. А если сделать двойной прыжок сразу после попадания в телепорт, то вылетим мы из него с другой стороны просто пулей, ошеломив таким образом противника. Особо следует отметить, что все уровни создаются с учетом произведенных в физике движка изменений.

Далее по списку у нас идут пушки, как-никак не в квест играем. Ага, вот и Джобс согласен. Черт, зачем же так сильно бить меня по пальцам стволом своего любимого Glock'a?! Строчу, да, изо всех сил, ща коротенько про основные изменения – и в номер!

На чем мы остановились? Ах да... оружие. Во-первых, максимально возможный для ношения с собой боезапас для всех орудий убийства понижен ровно до 100 единиц, ибо не стоит изображать из себя бронепоезд на запасном пути. Во-вторых, существенно увеличена (не буду утомлять вас цифрами) сила отдачи при попадании из рокета, шафта, плазмы и шотгана. О чем зто говорит? Ну, да вы же умные, сами понимаете, к какому веселью зто ведет – всех швыряет, подкидывает и колбасит не по-детски! В шотгане теперь в одном заряде не 11, а 16 дробинок, но демедж от одной дробины понижен с 10 до 7, а разброс дроби увеличен с 700 до 900. Также немного ослабили плазму – один заряд наносит не 20, а 15 пунктов повреждения. И самое главное - скорость полета ракеты увеличена с 900 до 1000. Надеюсь, вы помните, что оружие в СРМ переключается мгновенно. Это очень важно.

Что ж, зто почти все. Об остальном я писал раньше, осталось только несколько мелочей. Вы уже знаете, что звуки шагов убраны вовсе – не поверите, но адреналина это добавляет просто ведрами. Зато совсем недавно увеличили радиус слышимости того, что делает ваш противник, то есть стратежность никуда не делась. А если у вас хороший слух, то вы оцените такую фишку: при попадании в соперника раздается негромкий звук, символизирующий успешное попадание. В оригинальном Ку3 тон зтого звука всегда один, а вот в СРМ – четыре тональности и, чем тон зтого звука ниже, тем больше повреждений получил враг. Добавили новую команду "quadstyle", позволяющую выставлять время риспауна квада по желанию - либо минута, либо две (квад теперь соответствует своему названию – ему вернули способность увеличивать силу оружия в четыре раза, а не в три). Улучшены возможности записи демок. Немного поменяли статистику по итогам матча. Улучшили способ выбора карт на старте.

Новых карт, напомню, пять штук. Приступим по порядку.

CPM5 - "Evolutionary Hate" by Centaura. Карта польского "папы", в Польше вообще практически все играют только в Про-Мод. Поначалу я никак не мог понять, что же зтот уровень мне так напоминает. Потом осенило – q1dm6, гениальное творение Тима Виллитца, которое знакомо практически всем. Причем напоминает не архитектурой и устройством, а идеологией своей, что есть категорически правильно. Баланс достигается за счет разнесения меги и красного фофана, двух рокетов, одного шафта и пары шотганов – узнаете? Причем подступы к каждому рулезу построены именно так, что неуловимо напоминают шедевр

● Вот он — основной пятачок с красным армором. Q1dm6 rulezz forever!

из первого Квейка. В ее описании автор шутливо утверждает, что в конце концов ему пришлось убрать с уровня шесть квадов :)). Для оформления использовалась текстурная схема q3dm7, так что выглядит все просто великолепно. Свое утверждение о том, что геймплей и эстетика – вещи для уровня равнозначные, автор с честью подтвердил. Отличная дуэльная карта.

● Действительно напоминает Q1dm4, только вместо лавы - кислота. А как вам такой вариант HUD'а?

CPM6 - "Prophecy", сбалансированная и стратежная дуэльная карта by MrClean. В принципе, на ней весьма интересно будет проходить и "мясо" за счет того, что автор изначально разрабатывал ее под оригинальный Ку3. Контроль за армором и оружием – вот ключ к победе на этой довольно большой по размеру карте. И, пожалуй, мега в центре уровня станет местом основных ломок. К сожалению, эта карта, в отличие от предыдущей, не столь красива, я бы даже сказал – скромна в своем темном оформлении. Однако красный армор и рокет расположены весьма оригинально.

● Немного мрачновато, но сбалансировано

CPM7 - "Old School", дуэльная карта by twoAM, который так прямо и пишет, что начал ее творить под впечатлением от q1dm4. Как же, помним и любим, ждем от автора этого бессмертного шедевра успехов на ниве создания собственной игры American McGee's Alice. Скажу честно, здесь подобного шедевру McGee не получилось, хотя уровень и неплох. По-моему, слишком много маленьких закоулков и нелогично работают телепорты. Простора нет, одна толкотня в узких коридорах да и девайсов раскидано приличное количество, из-за чего баланс пока под вопросом.

CPM8 - "Clowning Around" – еще одна неплохая дуэльная&"мясная" карта by FxR|jude. Автор привнес весьма оригинальную фичу в свой уровень – круговой прыжок за мегой, который можно сделать только в CPM. У меня, правда, пока не получается :)), приходится делать рокет-джамп. Вообще же, эта карта представляет нам самые просторные помещения для сражений, ее архитектура незамысловата и тактика поведения достаточно очевидна. Наличие всего лишь одной желтой брони при двух рокет лаунчерах, рельсе и шафте говорит о том, что схватки будут скоротечны и кровопролитны.

● Одно из потрясающих своей красотой помещений уровня. Остальные ничуть не хуже, поверьте

CPM9 - "No Class!", разработанная специально для 4x4 teamplay карта by Wiebo de Wi - результат трехмесячной кропотливой работы над каждой комнатой уровня. Все началось с создания небольшого рокет-рума, потом добавили комнату с рельсой, потом - с квадом... Неустанное тестирование и советы соратников – вот правильный рецепт для создания хорошего уровня. Несмотря на свое название, это самая классная карта для Q3A из всех виденных мною. Она просто потрясающе красива. Кроме того, все оформление уровня выдержано в едином оригинальном стиле – назовем его "деструктивным". Вместо дверей между помещениями – проломы в стенах и полуразрушенные арки, обвалившиеся колонны и куски стен, выщербленные текстуры, валяющиеся на полу обломки – все это создает неповторимую атмосферу. Естественно, уровень тщательно сбалансирован и чрезвычайно интересен своей многоуровневой архитектурой. Его изучение приносит только удовольствие и восторг от профессиональной и суперкачественной работы.

● Светло и просторно, есть, где разгуляться. И здесь обратите внимание на HUD

Вот и закончен наш рассказ о Про-Моде. Зато разговор о киберспорте только начинается. Если Джобс не врет (хоть когда-нибудь он же должен говорить правду!), то бывшая Ку-зона, а теперь уголок киберспортсмена теперь не будет обижен вниманием.

Не Квейком единым

В процессе подготовки этого материала мне не давали покоя мысли о том, что, говоря "киберспорт", мы чаще всего подразумеваем исключительно Квейк. Так уж исторически сложилось. Но ведь есть достаточно большое комьюнити и у другого супер-проекта в области мильтиплеерных шутеров, имя которого, безусловно, знакомо всем читателям – Unreal Tournament. В UT играет не такое огромное количество людей, как в QIIIA или CS, но и тут есть свои чемпионаты, профи и чемпионы. На данный момент CPL планирует провести 2-5 августа 2001 года чемпионат Massive Voltage с призовым фондом в 50 000 долларов именно по Unreal Tournament. А как обстоят дела с этим вопросом у нас, в России? Проводятся ли чемпионаты, готовятся ли игроки к серьезным выступлениям? За разъяснениями я обратился к знающим людям.

И тогда выяснились совершенно потрясающие вещи. Оказалось, что в России дела с UT обстоят чуть ли не лучше, чем где бы то ни было в мире! Поначалу я никак не мог в это поверить, и тогда меня пригласили посетить один чемпионат, чтобы я своими глазами посмотрел и убедился.

Был это тимплейный чемпионат по UT под названием "Двойной удар" (Double Impact), проходил он в московском клубе iN-Station при поддержке аналитического сайта о киберспорте MaxFPS (http://maxfps.dtf.ru) и интернет-провайдера Элвис-Телеком (http://www.elnet.ru).

Организовала чемпионат Российская UT-Лига в лице основных ее членов Freddy_ru, BabyDeath и pakman. Отмечу, что это был первый в России чемпионат по UT, организованный и проведенный на столь серьезном уровне. Все было продумано до мелочей, и в итоге – практически ни одного отрицательного отзыва. Основной особенностью этого мероприятия можно назвать

Double Impact
Unreal Tournament 2on2 Tourney

то, что все битвы проходили под управлением уникальной разработки pakman'a - UT Teamplay Tourney Mod, о которой он сам расскажет чуть ниже. В чемпионате приняло участие более 20 команд, каждая из которых состояла из двух игроков – ведь тимплей UT у нас играют именно 2 на 2. Играли практически одни москвичи, только одна команда из Питера и одна из Рязани. Масштабы пока мелковаты, есть к чему стремиться. Чтобы покончить с официальной частью, доложу вам о результатах:

Первое место. Команда Free Forces.
Второе место. Команда Unity-1.
Третье место. Команда UnLight-1.

Теперь – мысли и впечатления человека, в UT почти ничего пока не понимающего.

До зрелищности и масштабов Ку3 Анрылу пока далековато, но шансы, в принципе, есть. По крайней мере, накал страстей не меньший. Одной из проблем, на мой взгляд, является отсутствие приличных уровней. Из огромного количества сотворенных для UT арен официально признаны нашими игроками всего три-четыре штуки! Причем две из них перекочевали из Анрыла за номером один. Что-то Клиффи не додумал... К тому же особенность этих карт такова, что играть серьезно на них можно только дузли или тимплей 2x2. Маловато для феерничного шоу.

UT постепенно набирает поклонников и популярность во многом еще и потому, что действительно профессиональных, сильных игроков здесь пока не очень много. Я хочу сказать, что существует реальный шанс пробиться в "отцы" практически для любого желающего. Если кто хочет стать серьезным игроком, но понимает, что добиться этого в Ку3 будет весьма непросто из-за кромешной конкуренции – пробуйте Анрыл. Вакантных мест полно :)).

После двух дней в UT тусовке у меня возникло действительно много вопросов об этой игре и ее коммьюнити. Естественно, растолковать что к чему, могут только люди понимающие. Позвольте представить: pakman и BabyDeath из клана Free Forces и Dimonn[ZOOM] – хозяин лучшего в России ресурса, посвященного Unreal и всему близлежащему – unreal.ru.

● Оргонизоторы и призеры турниро "Двойной удор"

Итак, все, что вы хотели бы знать о Unreal Tournament...

Anry Seagull: Давайте сначала знакомиться.

pakman: Меня зовут Павел Кириллов, никнейм - pakman. Я вхожу в первый UT-клан в стране, Free Forces, почти с момента его основания; в клане я - координатор, а также ответственный за public relations.

У меня сейчас два основных проекта: первый – организация серьезных турниров по UT. Идея в том, чтобы регулярно проводить турниры с классной организацией, толковым освещением и достойными призами и по окончании сезона подводить итоги и называть лучшего игрока и лучшую команду. Мы думаем, это привлечет интерес серьезных игроков, в том числе из quake-мира, привлечет интерес широкой публики и, как следствие, расширит коммьюнити.

Второй мой проект также связан с UT, это разработка турнирного мода. Unreal Tournament в том виде, как он сделан самими разработчиками, не идеально подходит для проведения серьезных соревновательных игр.

А вообще все началось с таймера. При вдумчивой игре в любой шутер, будь то любой из Quake или UT, совершенно необходимо отслеживать появление (риспауны) ключевых предметов (рулезов), таких, как броня, некоторые из типов оружия, здоровье, квад и так далее. Для этого, казалось бы, нужно только отсчитать положенное время (скажем для квада в UT – 1 минута 40 секунд). Ты знаешь, что ровно во столько-то квад появится на своем месте, и потому приходишь туда раньше всех или, как вариант, не даешь врагу туда подобраться.

В действительности же все оказалось несколько сложней. В UT не было такой банальной вещи, как таймер! Пришлось сделать собственный мутатор, который рисовал в левой части экрана оставшееся до конца матча время.

Если бы ты только знал, насколько тяжел оказался переход отношения коммьюнити к игре от "развлекухи по приколу" до спортивной игры. Однако со временем все устаканилось, народ понял, что у тех, кто "считает", получается лучше, и сделал соответствующие оргвыводы. Время шло, были сделаны еще мутаторы для всяких дополнительных фич, а когда их стало больше десяти, я созрел до того, чтобы сделать реальный мод, объединяющий лучшее из них всех.

Мод называется Teamplay Tourney Mod (TTM) и все соревнования по UT у нас в стране проходят под ним или под его вариантами. Официальная страница мода: http://clan34s.formoza.ru/scripting.

TTM - мод в стиле OSP, но только для UT. Никакие правила игры не меняются, добавляются только сервисные фичи. Вот некоторые из них:

- идентификация "свой-чужой";
- уже упомянутый таймер, который также рисует, сколько еще осталось работать своему взятому кваду, ботинкам и пр.;
- звуки при нанесении дамаджа в стиле Про-Мода;
- при взгляде на "сокомандника"

рисуется его имя и оставшееся здоровье, а при взгляде на врага - только надпись “enemy”;

- по окончании игры в консоль выдаются результаты (кто как сыграл, с какой эффективностью и пр.);

- убираются некоторые предметы, не применимые для тимплея (redeemer, invisibility etc.)

В ближайшее время я собираюсь сделать англоязычный сайт по TTM и попытаться выйти на мировую арену.

BabyDeath: Я – Полунина Ирина, в игровом мире известная как BabyDeath. Можно сказать, первая девушка, серьезно играющая в мультиплеер-игры в клубах :)). А за таймер, это точно, пришлось побороться. Для меня таймер - это то, чего так не хватало для поднятия UT на тот самый серьезный спортивный уровень, я даже удивлялась, почему столькие были против его использования. А создание целого мода для профессиональной игры – просто гигантский шаг вперед. Думаю, не будь этого мода, я не играла бы сейчас в UT.

Dimonn[ZOOM]: Началась вся эта история в 98-м году, когда в мае я увидел Unreal. До этого я поигрывал во все известные шутеры, но, как только я увидел Unreal, понял, что мне действительно интересно в этой жизни :-). Домен unreal.ru оказался не занят, я его застолбил под себя и началась работа над сайтом. Поддержкой и финансированием данного проекта с самого начала занимается фирма ZOOM, в которой я работаю. Фактически Unreal.Ru - корпоративный сайт ZOOM. Сначала мы все делали вдвоем с дизайнером Михаилом Голубевым (www.telephone.ru). Где-то к маю 99-го года подобралась команда ньюсмейкеров, которая работает и по сей день. Это FlicK[ZOOM], @den[ZOOM], Scorpion[ZOOM], Delvin[ZOOM] и другие...

Себя хорошим игроком назвать не могу – меня интересует прежде всего многообразие игровых возможностей Unreal&UT, а также сплочение и преумножение российского игрового движения ;-).

Anry Seagull: Как вы пришли к увлечению UT? Что привлекает в этой игре? Что в ней есть такого особенного?

pakman: Долгое время был искренним фанатом Q2, хотя никаких игровых достижений не снискал. Unreal 1 в мультиплеере мне категорически не нравился, что не мешает мне считать его сингл одним из лучших за всю историю игр. В UT я буквально влюбился с момента появления демки.

Я разделяю мнение, что UT – игра с очень редким балансом между двумя аспектами FPS – развлекательностью и спортивностью. Она может с успехом использоваться как толпами малоопытных игроков, так и серьезными профи – по игре организуются лиги, проводятся соревнования с мощными спонсорами и большими призами. Этим игра отличается и от Q3A, который, по одному меткому выражению, является просто “спортивным снарядом”, и от Counter-Strike, потолок совершенствования в котором очень низок.

BabyDeath: Думаю, что буду объективной, если скажу, что я действительно неплохо играла в Q2, а пик моей игровой формы пришелся на лето 1999 года, когда я показала очень неплохие результаты на чемпионате в клубе “Нирвана” и вошла в Q2 Kick clan (сейчас это - DDT). До сих пор я считаю, что лучший мультиплеер имеет Q2. А потом появился Q3 и многие стали играть в него. А мне он не понравился. Q2 уже, по сути дела, умирал, а UT выглядел симпатично и вполне играбельно. Поэтому я перешла на него.

Dimonn[ZOOM]: Сложный вопрос :-). Почему мы любим определенных людей? автомобили? еду? определенные виды спорта? Все это очень интуитивно... Наверное, в двух словах, мне нравится эстетика этой игры, динамика движений, баланс, графика, люди, которые ее создали, которые в нее играют...

Anry Seagull: На чемпионате я узнал о том, что всерьез приняты всего три-четыре уровня. Очевидно, что это одна из самых больших проблем. Что, по-твоему, еще мешает UT стать таким же популярным, как Q3 или CS?

pakman: Я бы подискутировал на тему того, что небольшое количество играемых уровней – проблема для развития UT. Аналогичный пример мы видим и в Q3A, где из огромного многообразия играются одни и те же T2, T4, dm13, dm6[TMP] на дуэльных и опять же несколько карт на тимплейных соревнованиях. Небольшое количество играемых карт в игре с большим потенциалом для развития – не недостаток, а преимущество, ибо позволяет тем, кто тренируется часто и регулярно, добиться большего совершенства.

Если говорить о тимплейном режиме игры, то можно, не задумываясь, назвать еще пару карт, которые признаны коммьюнити, но которые мы сознательно исключили с тем, чтобы люди достигли большего на меньшем количестве карт. Это диалектика - переход количества в качество. Я знаю заграничный опыт соревнований по UT, там карт больше и это бьет по общему совокупному классу игры. Просмотр демок финалистов Всемирных кибеpигр в Корее показал, что “их” уровень – ниже уровня наших сильных игроков.

По поводу ограничителей популяр-

ности. Мировая статистика GameSpy говорит о том, что UT "забивает" по популярности Q3A, и потому сравнивать имеет смысл только с Counter-Strike. Общеизвестно, что Counter-Strike - игра, в которую очень легко начать играть. Естественно, это привлекает толпы новичков. В этом смысле игра является, скажем, полной противоположностью Q1, где даже малейшее различие в уровне скилла выливалось в астрономические различия в счете. С другой стороны, недостатки Counter-Strike суть прямое продолжение его же достоинств. По большому счету, проведение соревнований по CS является в том или ином смысле профанацией, ибо победа той или иной стороны определяется вторичными факторами, вплоть до "везения".

BabyDeath: Раньше квейкеры всегда говорили, что "здесь куча альтернативных режимов – не поймешь, как из чего стрелять". Сейчас они об этом даже не заикаются :)), хотя для новичков это действительно может быть преградой. Все умения надо получать заново. А еще у меня есть четкое мнение, что в UT нет хороших дуэльных карт. Те, на которых сегодня играются дуэли, – всего лишь лучшие из худших.

Dimonп[ZOOM]: Карт, на которых можно играть тимплеи, значительно больше, но на этом турнире их просто не использовали по регламенту. За бортом соревнований остались великолепные Grinder, Tempest, Turbine.

Что мешает стать таким же популярным? Я как-то заметил, что игроки в UT зачастую старше своих коллег из Q3 и CS. Фактически, эти люди сделали свой выбор осознанно - и этот выбор надолго. Вы много знаете активных квейкеров, которым по 35 – 45 лет? А в UT таких игроков полно. Я сам знаю некоторых российских игроков, которые "отцы" в прямом и переносном смысле :-). А еще UT требует достаточно быстрых машин, что не всегда доступно нашим клубам.

Anry Seagull: Каковы перспективы киберспорта?

pakman: Как раз на эту тему недавно велась обширная дискуссия, в которой с одной стороны выступали критики концепции киберспорта, а именно представители сайта GameSpot.com, а с другой – лига CPL и сеть Challenge-Network.

Основные идеи, которые я разделяю, заключаются в следующем. Сегодня "киберспорт" являет собой небольшой рынок, представляющий ограниченную привлекательность для инвесторов. Этот рынок невелик, потому что, для того чтобы следить за событиями, надо: а) понимать, о чем идет речь и б) иметь возможность смотреть игры. Первая проблема - из области решаемых, ведь, согласитесь, что когда вы первый раз увидели толпу мужиков на зеленом газоне, пинающих один мячик, вы тоже не сразу поняли, что это такое - "футбол". Грамотные комментаторы могут объяснить происходящее и т.д. Вторая проблема - сложнее. Дело в том, что для того, чтобы быть болельщиком (а без значительной массы болельщиков нельзя говорить о спорте), мало просто читать результаты типа "4z победили cK в трех матчах", надо еще и смотреть за самими играми. А сегодня это возможно только при наличии у "болельщика" самой игры, с помощью которой можно либо смотреть демки, либо спектаторить за ходом игры.

Все это существенно ограничивает доступность "кибератлетизма". Для решения проблемы Hoony предложил так называемого "тонкого клиента" - программку типа WinAmp, которую можно было бы легко скачать и затем применить для просмотра игр, да еще и без особенных требований к каналу связи. Сегодня не понятно, возможно ли это технически. Второе решение, которое предложил Angel Munoz из CPL, – надежда на то, что вот-вот пойдут стройными рядами сетевые игровые приставки типа X-Box, что увеличит аудиторию в десятки раз. Пока это только ожидание, которое неизвестно чем закончится.

Есть и еще одна проблема. Как ни крути, но в массовом сознании спорт неотрывно связан с физической активностью, игрой мускулов и отточенными движениями. Единственный "другой" спорт - шахматы, но и они на сегодня не являются ориентиром, ибо проходят ровно те же метания.

Таким образом, сейчас киберспорт находится на очень серьезном рубеже, который он либо сможет перейти, либо нет. Предсказать, как оно будет через 5 лет, я бы не взялся, но думаю, что если в ближайшее время киберспорт не начнет раскручиваться активно, то потенциальные инвесторы просто устанут ждать и забьют на это дело совсем. Посмотрим. До конца 2001 года станет понятным очень многое.

Dimonп[ZOOM]: Перспектива вполне нормальная, хотя бы потому, что сейчас свои взоры на игровой мир обратил такой монстр, как Microsoft. Да и сейчас уже проходят соревнования, которые по праву считаются чемпионатами мира и Европы по Q3 с внушительными призовыми фондами (до 200 тыс. долларов).

Кстати, осенью 2001 года CPL проводит чемпионат мира на базе именно Unreal Tournament (а не в дисциплине Q3, как было раньше) – и это о многом говорит. Такие телеканалы, как BBC, уже планируют показы игр в самое массовое время (прайм-тайм). Так что мы находимся только в самом начале истории становления и все самое интересное впереди.

Anry Seagull: Отличается ли отношение к UT в России от Запада?

pakman: Основное отличие - то же, что и в остальных FPS. В России линии дальней связи имеют отвратительное качество и потому игры между географически удаленными людьми очень затруднены. Как следствие, в России появилось огромное количество игровых клубов, в которых растут таланты игры по локалке, что, между прочим, требует значительно большего мастерства. UT устроен так, что даже при хороших условиях связи игра по удаленному каналу совершенно не похожа на игру по локалке. Разный баланс оружия, разная логика поведения и прочее. Как следствие, европейские и североамериканские игроки, "рулящие" в своих онлайновых лигах, на локалке выглядят, по сравнению с лучшими образцами игры Российских бойцов (таких как Devil, Askold, BTR и другие), просто бледно.

Есть и другие отличия. В частности, в России играют при скорости игры на 10% быстрее, чем дефолтная. Это более аркадно, менее стратежно, но гораздо более зрелищно и, что немаловажно, опыт показывает, что переход игрока с gamespeed 110% на обычные 100% происходит легко и непринужденно, в то время как обратное - очень затруднено.

Dimonп[ZOOM]: Отличается, в основном, тем, по каким правилам проводятся соревнования. Наглядный пример: в Америке и Европе тимплей играют 4x4, 5x5, 6x6 - это абсурд, по мнению многих сильных игроков из России. У нас же принят стандарт 2x2. У них тимплеи и дуэли играют на совершенно других картах... можно продолжать еще долго.

Anry Seagull: Что скажете о многочисленных модах, выходящих для UT? Обращает ли коммьюнити на них внимание?

pakman: Я лично отношусь к UT как к соревновательной игре и потому мне совершенно неинтересны моды с различными изменениями правил игры. Некоторые, несомненно, прикольны, но не имеют никакого отношения к соревновательному стилю. Интересны разве что некоторые "тренировочные" моды, предназначенные для отработки отдельных боевых качеств.

BabyDeath: Не знаю, большая часть моей "спортивности" осталась в Q2, сейчас я прихожу в клубы для души, играю, потому что мне это интересно. Но, вместе с тем, все эти развлекательные мутаторы меня тоже не привлекают, я привыкла к серьезным правилам.

Dimonn[ZOOM]: Да, конечно, обращает внимание и изучает. Это связано с тем, что такое разнообразие игровых условностей как бы продлевает жизнь самой игры и играть в некоторые моды довольно-таки весело и интересно.

Anry Seagull: Давайте представим, что UT выходит на более серьезный соревновательный уровень. Значит - появляются деньги. К чему это привело в случае Ку3, мы видим. А изменится ли ныне искренняя и дружелюбная UT-тусовка? Или она превратится в кучу "распальцованных" подростков, играющих только ради денег?

pakman: Там, где в соревнованиях появляются существенные деньги, появляется профессиональный подход игроков. Там, где начинается профессиональный подход, - нет мест "распальцованным" подросткам. Что касается "игры только ради денег", то опыт других видов спорта показывает, что такие люди на вершине не задерживаются.

Dimonn[ZOOM]: Мы постараемся этого избежать. Ну а крайности - они конечно будут. Уже сейчас есть четкое определение игроков, которым все равно во что играть - главное заработать деньги. Имя им - "призовые шлюхи" :-).

Anry Seagull: На сегодняшний день очевидно, что скилл UT-игроков гораздо слабее их коллег из Q3 и это неоднократно демонстрировал Девил, который на моих глазах буквально играючи побеждал лучших УТешников. А ведь UT - не его игра. Почему так получилось?

pakman: В вопросе есть легкая некорректность. Да, действительно, Девил и Полосатый – сильнейшие дуэльные игроки в UT. Почему? Потому что в UT, как и в Q3, огромное значение имеет качество стрельбы. И это, в общем-то, не зависит от игры. А эти двое, напомню, чемпионы Европы. Это говорит о том, что они не просто квейкеры, а лучшие из лучших.

На турнир приходили и другие квейкеры. Они такой разницы в классе не показывали. Просто, по-моему, Девил и Полосатый выше всех остальных не только анрыллеров, но и квакеров на две головы, если выражаться фигурально.

И еще немного о Девиле. На тренировочных играх наш кланмейт 34s.Askold "зарешал" Девила в трех играх из четырех :)). Честно.

Dimonn[ZOOM]: UT мешает малое количество турниров, но я думаю, что ситуация меняется в лучшую сторону. Как раз сейчас мы работаем над чемпионатом HeadShot'2000, который пройдет в начале декабря и будет приурочен к годовщине выхода Unreal Tournament. В программе турнира тимплейный чемпионат 2x2 с турнирной сеткой на 32 команды и дуэльный минитурнир по системе invitation (на 8-12 игроков) среди лучших дуэлянтов России.

Ну-с, дорогие мои читатели, надеюсь, вы не подломились под таким грузом интереснейшей информации. Более того, я почти уверен, что мне удалось убедить вас в том, что Unreal Tournament не менее, а, может, и более, чем Quake 3 и Counter-Strike, привлекателен и интересен сейчас для начинающего киберспортстсмена. Мышку в руки – и на тренировку!

Добавление Дж. О. Бондера

Ниже – еще две небольших новостных заметки, подготовленных Rifle'ом. А затем, чтобы вам не было скучно ждать следующей теперь уже не Кузоны, почитайте нижеприведенные стихи. Очень, знаете ли, облагораживает.

Rifle

Числа пятого, одиннадцатого месяца

Числа пятого одиннадцатого месяца сего года в Питерском клубе "Нордик" произошел дуэльный турнир по Unreal Tournament MaxFPS UT Championship. Фактически, это был чемпионат России. В турнире приняли участие 32 человека из Москвы, Питера, Перми, Минска. Турнир подарил ценителям игры достаточное количество упорных и красивых матчей и еще раз подтвердил тот факт, что уровень игры отечественных анрылеров значительно вырос. Большинство бойцов уже не просто носятся по уровням, пытаясь отстреливать все, что шевелится, а применяют какую-то тактику, пасут рулезы, оружие. Словом, используют все то, что уже давно применяют квейкеры. Единственно, в чем анрылеры пока уступают, так это в стрельбе. Вот и прошедший турнир зарулил известный снайпер-квейкер 4z-Devil. В суперфинале он дважды победил (34's)BTR. Наряду с почетом и уважением, победителю достались 300 долларов в качестве главного приза. Третье и четвертое места заняли также представители клана 34's (Freddy_ru и Askold).

Одновременно с питерским дуэльником в г. Новосибирске проходил дуэльный чемпионат по Q3, в котором приняли участие сильнейшие отцы Сибири плюс два московских бойца - 4z.Polosatiy и Philips. В суперфинале встретились Полосатый и сильнейший сибирский дуэлянт Vaal/M6 из Улан-Удэ. Несмотря на большую разницу в счете, игры получились очень интересными. Полосатый дважды оказался сильнее. Сначала на Q3T4 - 27:11, а затем на ztn3dm1 - 21:4.

Павел Шумилов

Если у тебя в наличьи
Из оружья только вантуз,
Ты не шхерься в темный угол,
Не мечись, как угорелый,
И под воду не ныряй.
Смело выйди на арену,
Пусть тебя порвет на части,
От ракеты смерть почетней,
А в углу темно и страшно,
Ты от скуки там помрешь.

Если ты засек фигуру,
Окруженную сияньем,
Подбеги к нему в объятья -
Он недавно слопал QUAD.
Гордо в грудь лови ракету,
Пусть кровавые фонтаны
Эстетично брызжут в небо
И раскрашивают стены.
Станет уровень красивей,
И порадуются все.

Если пробегает мимо
Что-то, зеленью покрыто,
В маскировочном костюме,
Матерится и сопит,
Лучше сразу прыгни в лаву,
Кислота подходит тоже,
Главное – ныряй поглубже.
И скорее отплывай.
Потому что враг коварный
Может выстрелить и в лаву.

Если вдоль по коридору
Едут мимо "трактористы",
Не хватайся за ракету
И не лапай свой Shotgun,
Лучше ты включи свой бластер
(Не гони, что его нету :)
И устрой им дискотеку,
Шоу Жан-Мишеля Жарра,
Пусть порадуются люди
Перед смертью хоть чуть-чуть.

Если ты ни разу в жизни
Не нырял в пучину моря,
То ищи скорее лужу
И скачи в ее глубины.
Только там ты убедишься,
Как прекрасен мир подводный.
Вон и чьи-то куски мяса
Дополняют обстановку.
Плюнь на атмосферный воздух,
Утопиться – это стильно.

Если ты в игре командной
Видишь пред собой партнера,
Кинь ракету ему в спину,
Не со зла, а так, по дружбе.
Вдруг ему сейчас там грустно?
Твоя дружеская шутка
Его очень рассмешит.
А потом его останкам
Расскажи, что был уверен
В том, что Frendly Fire "OFF".

STRATEGY

Славная годовщина

Вот и прошел ровно год с тех пор, как я взял бразды правления стратегическим разделом Навигатора в свои руки. С чем всех вас (ну и себя заодно) и поздравляю. Есть предложение в ознаменование зтого славного события объявить 12 ноября Всемирным Днем Стратега. Естественно, сделать его нерабочим днем, проводить парад на Красной площади и центральных площадях всех остальных городов и сел. Что? Говорите, меня куда-то не туда занесло? Так ведь сам себя не похвалишь, никто не похвалит.

Впрочем, успокаиваться на достигнутом и почивать на лаврах я не собираюсь, вот, например, очередную реорганизацию раздела затеял, два новых блока ввел. Появление первого из них вполне понятно, раз уж у нас тут все на военную ногу поставлено, то, наряду с разведкой, должна быть и контрразведка. А то кто будет бороться со всякими нежелательными явлениями в нашем стратегическом мире? Теперь контрразведка (точнее - Особый Отдел) у нас есть и в соответствующем блоке помещены две статьи.

О первой из них стоит сказать особо. Дело в том, что на нашем форуме частенько появляются вопросы типа: “Я вот все задания миссии выполнил, а в следующую перейти никак не удается”. Или: “Объясните, пожалуйста, что в такой-то миссии делать нужно?”. Начинаешь с зтими вопросами разбираться и оказывается, что спрашивающий пользовался пиратской локализацией, а в ней все так исковеркано, что играть-то и невозможно. Не раз уж я предупреждал, что задавать вопросы по зтим, так называемым, локализациям бесполезно, а лучше ими вообще не пользоваться, но не доходит как-то зто до игроков. Вот мы и помещаем рассказ о том, к каким трагическим последствиям может привести желание отдельных игроков облегчить свою жизнь.

Второй блок под названием “Сводка Главного Командования” тоже не с бухты-барахты появился. Наверняка вы замечали, я иногда в своем вступительном слове говорю, что по такой-то игре есть обзор, а самого зтого обзора в журнале нет. Иногда зтот обзор Выпускающий Редактор вырезает, иногда автор просто не успевает сдать его в срок. Вот и получается, что игра вышла, а никакой информации стратегам мы по ней не даем. Или попадаются такие игры, по которым вовсе писать не стоит, всякие там отстойные клоны или адд-оны не очень серьезные. Занимать под них место не хочется, но и не сказать совсем ничего нельзя. Так вот в зтом самом блоке я буду пытаться рассказывать вообще обо всех стратегиях, появившихся с момента ухода в печать предыдущего номера. По тем, о которых есть статьи в данном номере, поменьше, обо всех прочих - побольше (кроме того, если я в зтом обзоре говорю, что по такой-то игре есть статья, то зто еще не значит, что она есть именно в данном номере - сами понимаете, ножницы К.П. отдыхать не собираются). Возможно, буду приводить и какие-то свои рассуждения о судьбах стратегий вообще. Не знаю, что из зтого получится, но я буду стараться. Так что читайте первый опыт такого рода сразу же после блока “По данным разведки” и присылайте свои соображения о нужности зтого глобального обзора и направлении его развития.

Есть у меня и еще одна приятная новость — обзавелся я третьим помощником. Теперь, кроме правой руки тов. Огурцова и левой руки Ревенанта, у меня есть средняя рука - Павел Шумилов (здак я со временем в шестирукого Шиву превращусь). Будет он у нас в разделе заниматься сбором и обработкой информации, так что вы всегда будете получать самые свежие и проверенные новости. Да и следить за всеми зтими откладываниями-переносами сроков станет проще.

Владимир ВЕСЕЛОВ

ДА ЗДРАВСТВУЕТ 12 НОЯБРЯ-ВСЕМИРНЫЙ ДЕНЬ СТРАТЕГА

По данным разведки

Космическая гостиница

Игры-близнецы SimTower и YotTower вполне можно отнести к жанру "симулятор гостиницы", ведь там главное было удовлетворять потребности постояльцев (совершенно неважно, что кто-то из них жил в вашем здании постоянно, кто-то приходил туда на работу, а кто-то только ночевал). И вот теперь фирма Eidos анонсировала игру, которую можно обозначить как "симулятор космической гостиницы".

В игре StarTopia в распоряжении игрока находится некая космическая станция, на которой он должен создать условия для проживания представителей разных рас. Как вы понимаете, трудностей тут будет значительно больше, чем в земной гостинице. Ведь каждая раса требует свою среду обитания (кто-то дышит воздухом, а кто-то чистым метаном), специфическую пищу (кому хватит гамбургеров, а кому потребуются бутерброды с серным колчеданом), условия освещенности (наверняка будут расы, способные жить только под непрерывным воздействием жесткого рентгеновского излучения) и гравитации. Так игроку придется размещать на сравнительно небольшой площади массу всяких хитрых приспособлений.

Чтобы еще больше осложнить жизнь хозяину этого "приюта разных народов", разработчики обещают ввести в игру весьма запутанную дипломатию, как внутреннюю (то есть представителей каких-то рас можно будет селить по соседству, а каких-то только на противоположных концах станции), так и внешнюю (кроме вашей станции, в космосе будут и другие, с которыми можно будет торговать и даже воевать).

А теперь скажите, что именно вам напоминает эта станция? Ну, конечно же, Вавилон-5, у которого в России уже образовалась солидная армия фанатов. Так почему же разработчики не используют столь выигрышное название для своей игры? А чтобы проще работать было, не нужно будет скрупулезно воспроизводить все тонкости сериала.

По последним сведениям, игра должна появиться в феврале следующего года.

Экономические симуляторы наступают

Прямо намечается какой-то бум под лозунгом: "Симулируем все, что возможно и невозможно". Компания Activision вслед за Ski Resort Tycoon (в котором игроку приходится руководить горнолыжным курортом) обещает выпустить Fast Food Tycoon (тут, как вы понимаете, предстоит создать всемирную империю забегаловок типа МакДональдс).

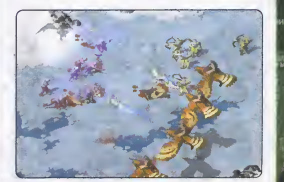
Компания Monte Cristo делает нечто более глобальное. В их игре Economic Wars речь идет о борьбе сверхдержав за экономическое господство. Причем действовать придется чисто экономическими методами, так что эту игру можно смело назвать "симулятором Холодной войны". Эта же компания анонсировала игру TV Star, посвященную раскрутке звезды шоу—бизнеса. Не очень понятно, будет ли тут игрок выступать в качестве менеджера будущей звезды или же в качестве менеджера телекомпании, но общая направленность игры вполне понятна.

Малоизвестная фирма Positech Computing уже выпустила в свет свой экономический симулятор под названием StarLines INC. Это некое подобие Airline Tycoon, только грузы и пассажиров предстоит перевозить между различными звездными системами. Впрочем, сами разработчики говорят, что их игра воплотила в себе все лучшее, что содержится в таких китах, как Imperium Galactica, SimCity, Elite и Rollercoaster Tycoon (я пока глянул на демку только одним глазком, но могу точно сказать, врут они все).

К этому списку можно добавить недавно выпущенный симулятор университета Virtual U (причем тут есть две версии: "чистая" игра и тренажер для настоящих менеджеров). Как видите, областей человеческой деятельности, не доступных виртуальным менеджерам, становится все меньше и меньше.

Еще одно королевство, и как всегда в огне

Об игре Kingdom Under Fire разговоры шли уже давно. Говорилось о новом революционном подходе к жанру RPG/RTS, каких-то весьма интересных фишках и т.д. и т.п. Но вот появилась первая более-менее конкретная информация, и что же мы видим? Есть Раса Света (люди, эльфы, гномы) и Раса Тьмы (орки и гоблины). Естественно, они сражаются друг с другом, причем каждая из сторон за свои идеалы. Присутствуют герои, есть армии, в наличие заклинания, ресурсы тоже не позабыты, как и здания. Не знаю, как кому, а мне все это до боли напоминает WarCraft, причем самый что ни на есть первый. Где здесь революция и, вообще, что тут нового? Пресловутая трехмерность, что ли? Впрочем, возможно разработчики пока скрывают какую-то свою самую главную тайну, хотя я бы на их месте так делать не стал. А то все потенциальные игроки отвернутся от игры задолго до ее выхода.



Владимир ВЕСЕЛОВ

СВОДКА ГЛАВНОГО КОМАНДОВАНИЯ

"Урожай" прошлого месяца наводит на определенные размышления. Вот смотрите: Red Alert имеет второй номер, Close Combat пятый, Panzer General четвертый (хотя в названии и стоит цифра "три", но мы-то с вами помним "неучтенный" Panzer General 3D). Что касается ненумерованных игр, многие из них вполне могли бы эти номера получить. Airline Tycoon второй (первый был без приставки First Class, второй эту приставку получил), Squad Leader вполне мог бы стать вторым или третьим номером Soldiers at War, ну а Zeus: Master of Olympus пятым Цезарем или вторым Фараоном. "Дети Селены" тоже являются просто продолжением "Земли 2150" (точнее, не продолжением, а дополнением, весьма качественным к тому же). Как видите, абсолютное большинство появившихся за отчетный период игр представляют собой адд-оны, сиквелы, приквелы и тому подобное. То есть разработчики сделали в свое время путевую игру, увидели, что она пользуется успехом, и теперь, не мудрствуя лукаво, ее улучшают и развивают. Хорошо это или плохо? Будем разбираться.

Начнем с основного события прошедшего месяца – с появления Red Alert 2. Думаю, не ошибусь, если скажу, что эту игру ждали все или почти все. И сразу же после выхода ее стали ругать, причем опять-таки все. Если бы вам довелось послушать, что говорили члены редакционного коллектива, наблюдая через мое плечо за первым запуском игры, вы бы могли подумать, что ни один из них после этого к Red Alert 2 и близко не подойдет. А, заметив, что не успел я пройти и пары миссий, как за моей спиной образовался вакуум, вы решили бы, что наши маститым геймерам даже смотреть на это безобразие неинтересно. Однако не стоит торопиться с выводами, смотреть им было действительно неинтересно, но только потому, что у них чесались руки самим поруководить могучей Советской Армией. Да-да, практически все члены нашего небольшого, но дружного коллектива прошли игру, хотя бы за одну из сторон. Даже Главный Редактор на несколько часов оторвался от Ультимы и как следует врезал проклятым империалистам. Событие, как говорится, не имеющее прецедентов. Так в чем же секрет привлекательности игры? Читайте обзор в "Направлении Главного Удара", там мы попытались ответить на этот вопрос.

Впрочем, с Red Alert 2 все более-менее ясно, несомненный успех первой части просто-таки предопределил появление второй. Естественно, что и название игры осталось тем же самым, только с добавлением порядкового номера. А вот со Squad Leader дело обстоит сложнее. Возможно, вы помните игру более чем двухлетней давности Soldiers at War? Такой классический Squad Combat Simulation. Игрок руководил там взводом из восьми человек, все происходило строго походово, а воевать нужно было за американцев, освобождающих Европу от фашистов. Так вот, если не всматриваться в детали, Squad Leader это то же самое, но в новой упаковке. Конечно, за прошедшее время движок слегка изменился, появились кое-какие фишки (главное, танки стали не просто неподвижными огневыми точками, а научились ездить), да и кампаний стало три вместо одной (за американцев, англичан и немцев). Копая глубже, можно обнаружить, что специализация бойцов стала более жесткой (пресловутые элементы РПГ), физика более реалистичной, а игра сложнее и интереснее. Словом, это как раз то, что нужно любителям SCS, чтобы скоротать время до выхода JA2.

Почему я так определенно заявляю "скоротать время"? Да потому, что нет в игре глобальности и непредсказуемости, присущей таким китам жанра, как X-COM и Jagged Alliance. Там ведь приходилось думать не только на поле битвы, но и в промежутке между боями. А в Squad Leader нужно всего лишь решить, кого взять с собой да чем вооружить. Да и сами бои при жесткой системе миссий не столь увлекательны. Вернее, увлекательны, но, завершив миссию, вряд ли захочется вернуться в нее еще раз. Мне кажется, что именно эта однозначность и не позволила Soldiers at War стать общепризнанным хитом, а не ее появление одновременно с Commandos, как считают некоторые авторитеты. Ведь и у самих Commandos был тот же органический порок.

Впрочем, игра достаточно интересна, так что настоящим стратегам я ее настоятельно рекомендую. И обзор в этом номере мы не поместили не по тому, что игра этого не достойна, а по недостатку места. Возможно, в следующем номере такой обзор появится.

По Close Combat 5, Panzer General 3 коротенькие обзоры присутствуют, но это только для того, чтобы не обижать любителей варгеймов. А то раздел-то наш официально называется Strategy & Wargame, но второй половине мы как-то уделяем места меньше, чем первой. Так что обойти вниманием появление целых двух варгеймов было бы неправильно. Хотя ничего такого принципиально нового, по сравнению с предыдущими частями, в этих играх не обнаружено.

Достаточно редко появляются и экономические стратегии, так что для любителей таковых мы помещаем кратенький обзор Airline Tycoon: First Class. Хотя сама по себе игра этого и не заслуживает. Больно уж она простая, игрушечная какая-то. Во всяком случае, ее никак нельзя сравнить с посвященной той же теме "Корпорации Аэропорт". Зато тут все веселее, мультяшнее как-то.

А вот обзор "Детей Селены" занимает свое место на законных основаниях. Да, это дополнение к "Земле-2150", но настолько качественное, что люди, не видевшие первую часть, могут начинать со второй и только потом браться за первую.

В начале разговора о Starship Trooper стоит посыпать голову пеплом и попросить прощения у разработчиков. Не прав я был, рассказывая несколькими номерами раньше об этой игре, обозвав руководимый игроком взвод "бандой тупых подчиненных". Нет, ваши подопечные отнюдь не тупые, иногда даже складывается впечатление, что они вполне способны выполнить задание и без ваших команд. Приведу такой простой пример: шестеро бойцов стреляют по громадному жуку, который пытается достать ваших воинов своими жвалами. Но как только жук подходит достаточно близко к кому-то из бойцов, он, не прекращая огня, начинает пятиться от него! Нет, что ни говори, а это круто.

Кроме очень и очень приличного AI, в игре есть интересная многоплановая кампания, отличная графика, элементы RPG и многое другое. Любителям повозиться с экипировкой своих подчиненных (а среди поклонников SCS таковых немало) предстоит провести немало часов, решая, кого именно взять с собой на дело и как их вооружить. Да, тут опять нет глобальности, о которой я говорил выше,

но игра-то сделана по книге и фильму, так что ввести ее сюда и невозможно. Однако весьма интересный мультиплеер наверняка продлит жизнь игры.

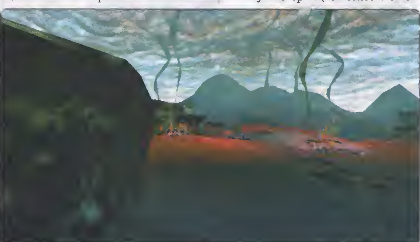
Странное впечатление производит игра Sacrifice. Вот чувствую, что хит, а за душу почему-то не берет. Поэтому я ее отдал обозревать нашему специалисту по RTS/RPG, а пока приведу общую характеристику. Это явная трехмерная стратегия, весьма качественная и красивая. Действие происходит в фэнтезийном мире, причем разработчики одним движением руки выкинули за борт большинство привычных штампов. Нет тут навязших в зубах гоблинов и эльфов, а есть всякие непонятные существа. Впрочем, уже после прохождения туториала большинство из них станет привычным и понятным. Борьба идет за обладание алтарями и источниками ресурсов (маны и бесхозных душ). Управление простое и удобное. Сам игрок махать руками и крошить противника мечом не может, зато может кастовать массу заклинаний, причем пяти разных школ.

Нет, что-то все же в этой игре есть, так что попробую с ней еще разок разобраться, а то обвинят еще в полной профнепригодности.

Для порядка скажу пару слов о Zeus: Master of Olympus. С одной стороны, это явное продолжение серии Цезарь-Фараон-Клеопатра. Поклонники этих игр явно встретят Зевса с восторгом. Однако, с другой стороны, мне показалось, что геймплей тут стал попроще, как-то не нужно так много думать, как в предыдущих играх. Хотя, возможно, это просто сказывается большой опыт (это я не хвастаюсь, просто для написания гайда по Фараону мне пришлось пройти его не раз, да еще во всех возможных вариантах). События игры, как вы понимаете, происходят в Древней Греции, руководить вы можете не только своим городом, но и его сателлитами. Военные действия стали чуть-чуть интереснее да и дипломатия тоже. Ну а особенно мне понравилась возможность провести свои собственные Олимпийские игры.

Теперь хочу рассказать об одной курьезной игрушке. В 1982-м году разразилась война между Англией и Аргентиной за обладание Фолклендскими (они же Мальвинские) островами. Ни той, ни другой стороне эти острова были не нужны, но – дело престижа. Сперва аргентинцы захватили острова, выбив оттуда крошечный английский гарнизон, потом англичане подтянули свои силы и восстановили статус-кво. В том же году появилась английская компьютерная игра для Спектрума Falkland's 82, как вы понимаете, все там было, как в жизни: игрок руководил английскими экспедиционными силами и быстро наводил порядок. А вот недавно появилась аргентинская игра Malvinas 2032. События в ней происходят через пятьдесят лет после той войны, ну а победа будет принадлежать Аргентине. Что интересно, проиграть в этой игре практически невозможно. Если вы проваливаете миссию, вам все равно дают возможность начать следующую, причем на тех же самых условиях, что и при победе. Так что мы имеем первую игру-агитку, предназначенную воспитывать в подрастающем аргентинском поколении справедливый гнев против захватчиков и жажду реванша (правда, совершенно не понятно, зачем выпущена английская версия игры, которая продается в Америке). Сама по себе игра является некой смесью РТС и воргейма, к тому же весьма примитивна, так что вряд ли ее кто-то будет в Штатах покупать.

Еще одним курьезом является игра, повествующая о "Великой поросячьей войне за обладание островом Грязи". Именно такой подзаголовок я бы приделал к игре Hogs of War. Ну да, игрок там руководит бандой свиней (это не метафора, а констатация факта), а противостоят ему другие банды свиней. И идет между ними война не на живот, а на смерть. Впрочем, не стану я углубляться в эту свинскую историю (тем более что Ревенант уже заточил свое перо и строчит что-то такое разгромное), а просто скажу, это клон Worms, но трехмерный.



О приятном и курьезном мы поговорили, пора переходить к грустному. К моему глубокому сожалению, в эту категорию у нас попадает игра отечественных разработчиков "История войн: Наполеон". Запустив игру, я сперва не поверил своим глазам, даже полез в календарь, чтобы проверить, какой год-то у нас на дворе. Убедившись, что я не провалился в прошлое, стал судорожно рыться в настройках игры, пытаясь сделать картинку на экране хоть чуть-чуть привлекательнее; результат был отрицательным.

Да, я везде и всюду не устаю повторять, что графика в стратегиях вторична, но я никогда не думал, что отечественные разработчики могут столь прямолинейно понять мои слова. Специально для них уточняю, графика в стратегической игре далеко не главное, однако она, по крайней мере, не должна мешать игровому процессу. Если юниты просто плохо нарисованы, угловаты там, двигаются рывками, разворачиваются, как петух на насесте, - это все ерунда. Но вот если я не могу отличить свой юнит от неприятельского, это уже ни в какие ворота не лезет. Не красит игру и способность юнитов к взаимопроникновению; если я не могу с первого взгляда определить, сколько тут у меня солдат, а нужно ставить игру на паузу и судорожно подсчитывать количество рук и ног, торчащих из странного разноцветного кома, это никак не улучшает игровой процесс.

Ладно, оставим в стороне графику, но кто мне объяснит, почему в кампании одно сражение вы ведете на стороне немцев, а другое на стороне французов? Или это теперь называется "нелинейностью"? А возьмем так называемую "реалистическую физику": солдаты открывают огонь, только подойдя на определенную дистанцию к неприятелю, однако и на этой дистанции ваш и неприятельский отряд могут в течение часа (а возможно, и больше) обмениваться выстрелами и не нести при этом никаких потерь. Если они физически не могут друг в друга попасть, то зачем стреляют? Ну и, наконец, почему в одном случае ваш отряд бросается в бой, едва завидев неприятеля, а в другом вражеский всадник может заехать в самый центр вашего каре и никто на него внимания не обратит?

В общем, не буду больше вас утомлять описанием этого кошмара, только скажу напоследок, что обзора игры нет по очень простой причине – в ней даже ругать-то совершенно нечего. Такой вот абсолютный ноль.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Железная стратегия

Постоянные читатели нашего журнала наверняка помнят первое заседание "Бани-фуроси", во время которого мы рассуждали о настоящем и будущем трехмерных стратегий. Приведу оттуда небольшую цитату: "А, может быть, и так: я сижу в сверхмощном командирском танке. На дисплее тактического компьютера разворачивается карта сражения и, заглянув в перископ, я могу увидеть ее вживе. Руководя боем, я не забываю и об оставшихся в глубоком (или не очень глубоком) тылу рудниках и фабриках. Даю им задания, требую ускорить производство военной техники, устраиваю разносы нерадивым подчиненным". Ну а дальше я рассуждал, что при таком подходе получится не стратегия, а чистой воды action, правда, "с элементами". И вот недавно к своей большой радости убедился, что это не так. Особенно отрадно, что опровержение пришло не откуда-нибудь, а из России.

Жанр	Трехмерная стратегия
Эксклюзивный дистрибьютер	"1C"
Издатель	"Никита"
Разработчик	"Никита"
Дата выхода	Декабрь 2000 года

"На пыльных тропинках далеких планет..."

Выбравшись из-под обломков звездолета, я увидел странный пейзаж, выдержанный в красноватых тонах. За ближайшим холмом угадывалось какое-то здание, однако в предрассветных сумерках рассмотреть его не удавалось. Облака на востоке уже окрасились в разные оттенки розового, так что до восхода местного светила оставалось всего несколько секунд. Можно было бы и подождать, но на экране радара появилась красная точка, которую бортовой компьютер тут же идентифицировал как вражеского разведчика. Для боя лоб в лоб я был слишком слабо вооружен, поэтому пришлось побегать вокруг холма, прячась в расщелинах, сбивая неприятеля с толку. Наконец, подобравшись к врагу почти вплотную, я влепил ему в бок несколько энергетических зарядов, увернулся от ответных залпов и окончательно добил супостата выстрелом в упор.

За всеми этими танцами я приблизился к зданию так, что можно было наконец его рассмотреть. Впрочем, бортовой компьютер подсказал мне, что это нейтральный завод; пора было без лишних слов переходить к его захвату. Отыскав вход и поплутав по запутанным лабиринтам, я добрался до центрального компьютера и переключил его на себя.

К моему огорчению, завод был ориентирован исключительно на мирную продукцию, чертежей какого-либо оружия в цехах не было, так что спроектировать и запустить в производство хоть какую-то боевую машину было невозможно. Впрочем, неподалеку располагалось здание конструкторского бюро; сбегав туда, я наладил разработку нужных чертежей, и через некоторое время возле ворот завода меня уже ждал легкий развед-

чик. Пора было познакомиться с ближайшими окрестностями, наладить добычу ресурсов и производство всего необходимого...

Примерно так развиваются события в первой миссии игры. Как видите, это сплав экшена и стратегии, причем сплав весьма качественный, отделить одно от другого практически невозможно. Но, что интересно, каждый игрок может устанавливать для себя степень экшена и стратегии в соответствии со своими пристрастиями. Тот, кто предпочитает действие, может, наладив производство, пересесть в командирский танк и лично возглавить атаку на врага. Ну а настоящий стратег имеет возможность сосредоточиться на управлении своей базой и отдавать приказания войскам, не покидая ее. Как же это реализовано?

Юнит, юнит, я тебя знаю

На мой взгляд, главный недостаток трехмерных стратегий - их непродуманность. Помните, как в одной из миссий Battlezone 2 вам приходилось лично мчаться на выручку попавшей в беду Шабаевой? У вас уже была куча подчиненных и масса самой разной техники, так что было бы вполне естественным послать на помощь группу танков и скаутов. Но разработчики решили, что вы должны слетать туда лично, а с ними не поспоришь. Или как в той же игре был организован стратегический режим: неприятеля вы видели только на определенном удалении от собственных зданий, а вот ваши юниты почему-то не могли вам сообщить, с кем они вступили в контакт. Было и множество других странностей, указывающих на то, что разработчики просто поленились все как следует продумать, а вместо этого ввели всякие дурацкие ограничения.

В "Железной стратегии" таких ляпов нет, тут все логично. Возьмем игрока, так сказать, в чистом виде - это просто человек, одетый в скафандр. В скафандр встроено кое-какое оружие, радар, компьютер и средства связи. Естественно, что запихать в него терминал, необходимый для всеобъемлющего руководства базой и войсками, невозможно, нерационально было бы и снабжать таким терминалом все боевые машины без исключения. Конечно, командовать вы можете, но не очень удобным способом - используя рацию. Ну а для полноценного руководства нужно забраться в командный пункт (стационарный или передвижной).

Там вы получаете доступ ко всем аспектам руководства, появляется множество окошек, кнопочек меню и т.д. Расширяются и возможности обзора: командный пункт снабжен летающей телекамерой, которая легко перемещается по окрестностям, позволяя увидеть, что там происходит. Однако такая камера не может удаляться от командного пункта на большое расстояние, так что перелететь на базу неприятеля невозможно. Но каждый юнит снабжен стационарной камерой, так что вы можете видеть и то, что видят ваши войска. И не только видеть, есть возможность перевести управление юнитом на себя (причем можно взять управление отдельно движением, отдельно стрельбой или тем и другим вместе). Как видите, все логично и весьма удобно.

Или возьмем такое ограничение большинства RTS, как установка построек друг рядом с другом. Никто и никогда не пытается объяснить, почему одно здание должно обязательно возводиться неподалеку от другого здания. Дескать, решили мы так и все тут. В "Железной стратегии" ничего такого нет, вы можете строить свои сооружения где угодно, только вы должны обязательно видеть местность, на которую устанавливаете новое здание (что вполне естественно). Вот и получается, что ограничений вроде бы нет, а на самом деле они есть.

Я бы сказал, что разработчики задались целью не раздражать геймеров вводом непродуманных ограничений. Возьмем навязшее в зубах ограничение по времени. Ни в одной миссии "Железной стратегии" вам не скажут: "Вы должны сделать то-то и то-то за столько-то минут". Но попадаются миссии, в которых, промедлив на старте, вы просто не сможете добраться до финиша. Или непри-

ятель успеет укрепить свою базу, или произведет нужное для надежной обороны число юнитов, или у ваших подчиненных просто кончится боезапас. Вот и получается, что, хотя назойливо щелкающего счетчика тут и нет, такой счетчик должен работать в голове игрока. Словом, все, как в жизни.

Думай, Вася, думай

Такой девиз я бы поместил на коробку с игрой. Думать тут придется очень много, причем независимо от того, предпочитаете ли вы "кавалерийский" стиль (то есть везде и всюду соваться самому) или же "стратежный" (то есть руководить подчиненными с должной дистанции). Приведу простой пример. В одной из обучающих миссий нужно уничтожить двух представителей местной фауны (а она присутствует на большинстве планет). В этот момент вы сидите в громадной летающей машине, так что вполне разумным кажется подойти к ним поближе и расстрелять. Но не тут-то было, летающие осьминоги успевают уничтожить вас, прежде чем вы произведете хотя бы пару выстрелов. Что делать? Думать.

Надо вспомнить, что большой объект тут виден на большем расстоянии, чем малый (в какой игре еще такое было?), поэтому нужно вылезти из своего летающего танка, пешком подойти к врагу поближе и расстрелять его еще до того, как он сможет вас заметить. Между прочим, весьма интересна реакция этих существ, после того как вы начинаете по ним стрелять. Они топчутся на месте, явно стараясь понять, откуда прилетел заряд и почему они никого не видят.

С местной живностью связана и еще одна интересная особенность игры: мир, в который вы попадаете, живет по своим законам и далеко не все создания стремятся вас уничтожить. Например, в одной из миссий имеется стая гигантских птиц и вам нужно пройти мимо их гнездовья. Птицы эти выглядят весьма устрашающе, так что естественная реакция игрока - быстренько перебить их всех. Однако делать этого не следует, потому как миссия очень быстро кончится вашей гибелью. А вот если вы спокойненько пройдете мимо, птицы поворчат, но вас не тронут. У них ведь есть свои дела, более важные, чем охота на странное двуногое создание.

Смена династии

Именно так можно охарактеризовать то, что, несомненно, произойдет после выхода игры. До сих пор все трехмерные стратегии сравнивались с Battlezone, теперь же их будут сравнивать с "Железной стратегией". Игра устанавливает новый стандарт жанра, причем стандарт этот весьма высок. Признаюсь честно, знакомясь с игрой, я забыл, кто я такой и зачем пришел в компанию "Никита". Погружение в новый увлекательный и очень красивый мир было настолько полным, что осмыслить увиденное, как-то уложить все это в голове и перенести на бумагу удалось только через два дня. Да и то, рассказ этот далеко не полный (в частности, я практически ничего не сказал о потрясающей графике игры), отложим серьезный и обстоятельный разбор игры до ее выхода. Между прочим, поклонников вселенной "Паркана" ждет весьма приятный сюрприз, так что советую ждать игру с нетерпением.

PARKAN
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ
NIKITA

Revenant,
при участии тов. Огурцова
и Владимира ВЕСЕЛОВА

Command & Conquer: Red Alert 2

He, who controls the past,
controls the future.
He, who controls the future,
conquers the past.
Kane

От редактора раздела
Статья Ревенанта пришла в то время, когда меня не было на рабочем месте. Тов. Огурцов с ней внимательно ознакомился и снабдил своими комментариями (видно, не дают ему спокойно спать лавры Ивана Жидкова). Получилось, что в статье излагаются две диаметрально противоположных точки зрения. Пришлось мне включить в нее еще и свои комментарии, чтобы была хоть какая-то видимость объективности.

Жанр	RTS
Издатель	Westwood
Разработчик	Westwood
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM, 200 Mb HDD
Рекомендуется	Pentium II 400 Mhz, 64 RAM
Multiplayer	LAN, Internet, modem

Восставшие из ада...

Ее ждали. Ждали по эту сторону бугра, что вполне естественно. Ждали и по ту сторону, причем даже больше, чем по эту, что не вполне естественно, но по ту сторону бугра вообще мало что идет естественным путем. Ее ждали все. Ждали с нетерпением. Фанаты регулярно посещали www.westwood.com, жадно копошились в ворохе скетчей и четырех скринах, от которых за версту несло Фотошопом, лихорадочно поглощали замшелую инфу, приросшую к стенам сайта со времен первой части - словом, вели себя, как истинные поклонники хита, ждущие не менее хитового продолжения. И вот... дождались. Red Alert 2 – это несомненно хит. Только вот на каждое явление смотрят с обеих сторон, так сказать, спереди и сзади... И иногда бывает, что с какой стороны ни посмотри... Но хватит философии. Надо рез..., то есть действовать.

Итак, поскольку я представляю альтернативный взгляд на хит, то и начнем обзор альтернативно. То есть с графики. Можно, конечно, сразу сказать, что она ужасна, и тем самым закрыть сию тему. Но так делать не стоит. Просто неинтересно вот так, сразу. Надо постепенно, со вкусом, со знанием дела. С чувством собственного достоинства. Вот, например, воксели. В РА 2 их нет. Хотя они планировались чуть ли не как главная фишка игры. Надо сказать, что разработчики тут поступили совершенно правильно, на корню задавив подобное нововведение, потому как воксели себя зарекомендовали еще в Tiberian Sun, едва не утопив хорошую игру в системных требованиях. Гении из Вествуда сие явно поняли и, отбросив воксельные девиации в сторону, дружно откопали где-то старых ветеранов графического воплощения мечтаний разработчиков... Не обращая внимания на исходящий от добычи запах, эти самые разработчики радостно впихнули ее в движок. И ничего удивительного, что получился абсолютный шедевр. Достаточно один раз взглянуть на ослепительно синее море, ядовито зеленую траву и пугающе черный асфальт, как сразу пропадает желание вообще куда-либо глядеть. Пятна краски там, пятна краски тут... Кислотные оттенки. Все ярко и броско, как обертка от bubble-gum. Словом, этакий Quake 3 от стратегий. Но это еще полбеды. Энтузиазм

посматрите сначала на гарстку призывников, а патам на задание... Чувствуете прилив патриатизма?

цвел пышным цветом. Реализму также досталось сполна. Помню, как по-детски радовался тому, что наконец-то хоть как-то соблюдены хоть какие-то пропорции... И было это в Тибсане. Но никак не в РА2. Потому как тут разработчики явно поставили всем игрокам заочно диагноз "близорукость, граничащая со слепотой" и услужливо подправили масштабы.
И теперь, наблюдая, например, новую возможность укреплять гарнизоном дома, мы видим следующую картину: десятка два здоровенных откормленных морпехов с гиканьем втискивается в здание, размером с дачный сортир. Раздается треск, вокруг сорти... дома появляются россыпи мешков с песком, сам он опутывается колючей проволокой, а окошки, в которые и ствол АКМД не войдет, спешно заколачиваются досками. Все, сорт... я хотел сказать - здание укреплено. Зрелище тоскливое. Но это все мелочи, не стоящие внимания. Главное же заключается в одном: спрайты есть спрайты. Со всеми вытекающими. То есть с пикселями, которые цепляются за края монитора, с гипертрофированной комиксовостью юнитов, с общей неуместной яркостью графического оформления игры. Разумеется, есть и динамическое освещение и изменяемый ландшафт... хотя стоп. Стараниями разработчиков ландшафт давно помер, теперь он изменяем не больше, чем пресловутая синяя таблица, периодически возникающая поверх десктопа Windows'95. Вообще, впечатление от графики сложное... так и вертятся в голове слова "ЛСД", "глюк" и "безвкусица", но мы, журналисты, местами даже профессиональные, не поддадимся варварскому желанию опустить всеми ожидаемый хит. И посему обратим внимание на неоспоримые достоинства данного движка... На неоспоримое достоинство... Фантастическое увеличение скорости игры... где-то плюс 15 к fps. Конечно, ради такой цели не грех пожертвовать всем остальным. Зато теперь оно летает. Конечно, не так, как, скажем, Homeworld со второй GeForce'ой... Но ОНО летает. Пошагово, но летает. Это факт. И на этой оптимистической ноте давно пора плавно перейти к главной части, а именно к геймплею.

Особое мнение тов. Огурцова

Не знаю, что тов. Ревенанту не понравилось в графическом исполнении игры. По-моему, он просто придирается, спрайты, видите ли, ему не нравятся. Ну и что, что спрайты? Зато какие симпатичные и живые. Вон Таня пистолетами играет, собачки задней лапой за ухом чешут (только что не задирают ногу на каждый столб), пехотинцы тоже не стоят неподвижно. Флаги развеваются, дым из труб валит, лица гражданской наружности туда-сюда ходят - чем не жизнь? И где он там нашел кислотные оттенки и пятна краски? Трава зеленая, море синее, песок желтый. В какой, интересно, плоской стратегии он видел что-то другое, с оттенками там всякими и прочими излишествами?

Пропорции не соблюдены? Ну и что? Лучше бы было, чтобы здания пол-экрана занимали, а пехотинцы, как тараканы, вокруг бегали, постоянно теряясь? Нет, тут как раз все, как нужно: и человека в деталях рассмотреть можно, и здания красивые. Ну а то, что люди головой до второго или третьего этажа достают, так это вполне допустимая условность.

Резюме главстратега

Ревенант в последнее время все больше по трехмерным стратегиям специализируется, так что его недовольство графикой вполне понятно. Но и тов. Огурцов по-своему прав: для плоской стратегии графика вполне приемлема. Весь вопрос в том, что плоские стратегии в настоящий момент все больше и больше кажутся анахронизмом. Впрочем, RA 2 как раз и является примером того, что их век еще не кончился. Есть у них своя ниша, которую можно обозначить как "несерьезные стратегии".

Мучитель черепах...

Знаете, никогда бы не подумал, что в редакции так много людей, склонных к судорожным состояниям... И уж тем более не подозревал в этом самого себя. Однако все когда-нибудь случается в первый раз. Вот и мы посмотрели вступительный ролик к Red Alert 2. Кадры, где с дирижаблей "Киров" горохом сыпаются десантники в красных шинелях, а по Техасу с грохотом носятся огромные танки с еще более огромными серпами и молотами на бортах и давят дорожные указатели, повергают всех в шок. Сами конвульсии начинаются несколько позже...
Во время просмотра первого видео за Советы. Злобный маньяк, красный премьер Романов пугает Америку Большой Русской Ракетой "big Russian missile!", попутно пытаясь указательным пальцем вдавить голову черепашки, которую упорно называет дядей Сэмом, обратно в панцирь – должно быть, это какой-то обряд вуду, чтобы победить противника на расстоянии. А советник Романова по имени Юрий до бо-

мерзкое гнезда империалистических агрессаров разрушено!

ли в мочевом пузыре напоминает некий жуткий гибрид Ильича с Феликсом и модемом Зухель... Реальность начинает уплывать. А ведь есть еще и кожаная девушка София с кумачовыми галунами и эполетами, и генерал Владимир... Как же мы забыли генерала Владимира, прототипом которого вообще, наверно, явился Распутин с бутылки (это тот, что вверху и внизу одновременно подмигивает) плюс некоторые черты Ивана Сусанина, наконец отыскавшего дорогу. Наблюдая подобный сюрреалистический балаган, поневоле задаешься вопросом: интересно, а не было ли среди режиссеров видеороликов наших соотечественников? Уж больно детально и скрупулезно извращен каждый элемент эпохи "холодной войны". Буржуй не сможет с такой истинно садомазохистской любовью создать пригоршню копирайтного навоза и тонким слоем (обязательно тонким слоем!) медленно размазать его по сюжету. Что и говорить, премьер Романов – потрясающе разносторонняя личность. Сильно напоминает незабвенного барона Харконнена, только если болезненное пристрастие последнего к мальчикам заменить на подобное влечение к черепашкам. Культовый персонаж, его даже жалко стало в конце. А генерал Владимир? Уникум. Плещется в джакузи с девушками, не снимая при этом тельняшки. О Софии с Юрием вообще лучше тактично промолчать, а то Главстратег позаимствует у выпускающего редактора ножницы и... Думаю, дальше распространяться на данную тему бессмысленно, стоит лишь отметить, что атмосфера прежней культовой Red Alert незаметно растворилась где-то между спрайтовой суперграфикой и джакузи советского генерала. Нынешняя Красная Угроза уже какая-то не красная, сильно разбавлена некачественным стебом... Что же касается сюжета игры, то, если в целом идея альтернативного мира (не новая, кстати, идея) была и остается неплохой, воплощение ее в жизнь, все эти досадные мелочи, вроде сюжетной линии... Несомненно, найдется контингент, который придет в экстаз от подобной стряпни с кухни американского ширпотреба, но мы, настоящие эстеты, ни в коем случае не должны поддаваться на внешнее очарование инсталляционной программы, а смотреть вглубь, иногда даже подсвечивая себе фонариком. Однако не стоит зацикливаться на одних только видеовставках или сюжете, пора все-таки раскрыть читателю глаза на геймплей.

Особое мнение тов. Огурцова

Нет, тов. Ревенант явно что-то в этой жизни не понимает. Кино, видите ли, ему не понравилось. Да я бы за один кадр, в котором генерал Владимир американским флагом сапоги чистит, разработчикам все мыслимые Оскары выдал! Да и сам генерал очень даже колоритен (да, между прочим, генерал да еще Владимир, в тельняшке к тому же. Явно разработчики кое на кого намекают). А премьер Романов вообще меня прослезиться заставил, уж больно он на дорогого Леонида Ильича похож, правда, скрещенного с не менее дорогим Никитой Сергеевичем.

А вот персонажи кино "за американцев" действительно гротескно сделаны. Возьмем хоть президента, который даже во время суперважного разговора по прямому проводу с Кремлем не забывает очередной Монике улыбнуться. Или их главнокомандующий, судорожно пытающийся вспомнить, какой из двух зубочисток он только что в зубах ковырялся, а какой в ухе, а потом с тоской в голосе просящий подчиненных вернуть ему его офис. Ну а диверсантка Таня, бесцеремонно влезающая в разговор президента с главами союзных государств, вообще нечто уникальное.

Так что, кто тут над кем издевается, еще подумать нужно. На мой взгляд, авторы как раз к нам подлизываются, поэтому всех наших изобразили красивыми и умными, а своих противными и тупыми.

Резюме главстратега

Сдается мне, что оба моих помощника тут ничего не поняли. Разработчики вовсе не издеваются над нашими или над американцами. Они издеваются над штампами времен Холодной войны. Поскольку наш российский игрок больше видел отечественных штампов, в которых американцы показаны, ему кажется, что они в игровых роликах такие, как в жизни, а вот наших обидели (хотя тов. Огурцову кино "про наших" и понравилось, наверняка, он такой один). Думаю, что у американского игрока все обстоит иначе.

А вообще-то нужно к этому кино с юмором относиться, как и ко всей игре в целом. Тем более, что наши-то, при всей своей гротескности, американцев разбили (если играть за нужную сторону, конечно).

● вот он, пример баланса на море...

Попса атакует...

Да вы только посмотрите на это! Такого не выдержал бы даже покойный старина Хайнлайн с его милитаристическими наклонностями. Впрочем, возможно, он бы первый сдвинулся, учитывая любовь сего автора к России. Это я все к первой миссии на стороне Советов, а конкретнее, к ее заданию. Оно там всего одно, простое до идиотизма: уничтожить Пентагон. Надо сказать, что после получения такого задания одновременно хочется сделать сразу две вещи, а именно: запустить uninstall или с истерическим смехом пройти миссию, а потом опять-таки запустить uninstall. Вообще подобный шедевр творческой мысли стоит того, чтобы в него поиграть. Пусть даже неоднократно придется совершить над собой насилие. И это несмотря на то, что на протяжении всего процесса насилие над вами совершает сама игра.

С чего бы начать? Наверно, надо бы поговорить об AI... Но, пожалуй,

сие лучше оставить на потом, а начать с баланса в игре. Собственно, с отсутствия такового. Конечно, было бы некорректным валить сей недостаток (недостаток?) сугубо на РА2, потому как первая Угроза вообще дала бы фору любой игре по этой части. Там баланс был редуцирован напрочь, правда, это как раз не особо огорчало игроков (интересно, почему?), но если в первой части баланса вообще не было как такового, что даже придавало игре определенное своеобразное очарование, то во второй разработчики явно спохватились и попытались исправить положение. Постаравшись, как следует, они начисто лишили Советы авиации, оставив лишь один незабвенный дирижабль "Киров", то есть, конечно, "Kirov" – так круче звучит. Сомнительная замена, надо сказать. Правда, теперь у наших есть неслабый флот, что свело все попытки выправить баланс к гордому нулю, ибо Дредноут, за полкарты накрывающий вражескую базу ракетами, далеко не лучший способ что-либо уравновесить. Не говоря уже о Кузькиной Матери... Кстати, теперь такие жестокие вещи, как КМ или генератор погоды у Союзников, Железный Занавес (ну название!) или Хроносфера, после постройки автоматически становятся видны всем, в том числе и врагам. Кроме того, на общий экран теперь выводится и время перезарядки очередного устройства. Очевидно, для того, чтобы люди знали, когда надо разбегаться в стороны. Вообще, что говорить о балансе, когда и так ясно, что Советы, как всегда, победили всех. Спасибо разработчикам.

И тут мы плавно переходим к самому главному... То есть к интеллекту. Все-таки юниты невероятно умны, иногда даже создается впечатление, что они умнее игрока. А все потому, что ни один человек не додумается до того, чтобы атаковать одной пехотой полностью укрепленную базу, причем тащить эту пехоту с противоположного края карты, а атаковать колонной по одному. А как чудесно организованы десанты... Как организованы десанты? Они вообще не организованы – это я говорю не про парашютно-скриптовые вылазки, а про полноценную высадку с вертолетов в центре вражеской базы при поддержке авиации и артиллерии... Видать только тупые игроки способны на это, AI же никогда не опустится до такого. Словом вся тактика компьютера против вас заключается в простом и незатейливом нападении нестройной толпой... Иногда, правда, он применяет Хроносферу для высадки пяти-шести юнитов в тылу базы – вот, казалось бы, она, стратежность? Да, да, несомненно, была бы именно стратежность, если бы компьютер не высаживал с патологической точностью эти юниты в одном и том же месте. Ну что тут можно сказать? Э-з-з... да у вас, батенька, скрипты... В кампании сие как-то все-таки сглаживается сюжетом, но в скирмише уже откровенно прет изо всех щелей гениальность местного AI. С таким противником игроки тоже поневоле начинают думать скриптами: развертываем Construction Yard – строим энергостанцию – строим рефинери – строим вторую стацию – строим радар – строим бараки – строим завод – производим 2 харвестера – производим 6 дронов, одновременно монтируя 2 теслы... Думаю, все знают этот порядок лучше меня. Цель: опередить компьютер и с радостными воплями швырнуть в него КМ, то бишь Кузькину Мать. И для нее цель тоже всегда одна – генератор погоды Союзников.

Если же рассматривать управление своими юнитами, то тут (как ни странно) особо придраться не с чему. Приказов они слушаются, глупостей не совершают... То есть, конечно, совершают, но это привычные благоглупости, обусловленные кризисом жанра РТС (и не только РТС!), а не откровенный идиотизм. Собственно, ожидать в области AI большего пока наивно... Хотя если вспомнить Homeworld...

● Главстратег, это специольно для Вос...

Особое мнение тов. Огурцова

Ну уж это ни в какие ворота не лезет! Как это так, при получении приказа уничтожить Пентагон у тов. Ревенанта появилось желание юнинсталить игру?! Надо бы разобраться, кто он такой и на кого работает. Когда лично я это задание получил, мне тут же захотелось стать по стойке "смирно" и запеть "Союз нерушимый республик свободных...". Вот это и есть нормальная реакция НАШЕГО человека, а не наши пусть играют за проклятых империалистов.

И баланс в игре есть, очень даже качественный. Дредноуты действительно стреляют очень далеко, но их может без труда утопить хиленький юнит, стоящий совсем не дорого. А вот для защиты от этого юнита нужно разводить кальмаров (между прочим, вяленые кальмары - любимая закуска нашего Главного Редактора, так что и тут разработчики к нам подлизываются). И так во всем: для каждого юнита есть свой антиюнит, так что для победы нужно строить сбалансированное войско.

И оборона тоже должна быть сбалансированной: нужно и орудийные башни строить, и пехотинцев в дома сажать (отличная находка, между прочим), и мобильные патрули пускать. Так что с балансом у нас все в полном порядке.

Резюме главстратега

Тут правы оба и оба же не правы. Баланса в игре нет (или есть, но в самой зачаточной форме), но он тут и не нужен. Ну нельзя же подходить к RA 2 как к серьезной стратегии, не является она таковой. А для игры-гротеска, главная цель которой - дать возможность игроку как следует врезать "тупым" американцам или "тупым" русским, нормальный баланс был бы только помехой. И AI как раз такой, какой нужно. Можно пройти игру, особо не напрягаясь, в то же время не создается впечатление, что сражаешься с пустотой.

● истинное лицо Америки. Моссовоя культуро, попкорн и хот-доги... Ну почему это именно ольтернотивноя история?!

... Замечательно выходит!

Охарактеризовать сей шедевр можно, в принципе, двумя словами, ибо краткость – сестра таланта. Ребята слили. Именно так. Вот сейчас, когда сижу и проигрываю на компе вступительный ролик из Dune 2... Вы не ослышались... Вот смотрю на него и думаю, какое же раньше у вествудцев было чувство стиля и, что самое главное, чувство меры. Да взять хотя бы ту же самую Red Alert... В ней была куча недостатков, но, что характерно, она не вызывала абсолютно никаких отрицательных змоций у игроков. А потому что зто была Игра. Настоящая. Без стеба. Без джакузи с черепахами и превращения базы в версию Собора Василия Блаженного (интересно, что они пытались зтим сказать?)... Я уже не говорю, что за все время могли хотя бы запомнить, как выглядит форма наших военных... Бесспорно, игра хитовая и будет распространяться огромными тиражами, но не думаю, что в нее будут играть годами. "А мультиплеер?!!" – обязательно завопит кто-нибудь. Ну, если разработчики делали ставку на мультиплеер, а не на игру, то опять-таки мы возвращаемся к третьей Кваке... Товарищи... все ж стратегия РА 2, а не что-нибудь еще.

В заключение могу лишь посоветовать в Red Alert 2 поиграть. Именно поиграть. Здорово способствует...

З.Ы. Кому-нибудь нужны два диска, английская версия? Меняю на Проклятые Земли...

З.З.Ы. Надо бы наградить игру "Саксовым компасом".

Рейтинг Ревенанта (для скептиков)

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Оригинальность	○○○○○○○○○○
Ценность для жанра	●●○○○○○○○○

Рейтинг 3.5

Время освоения: до 10 мин.
Сложность: высокоя
Зноние онглийского: не обязотельно

Рейтинг тов. Огурцова (для фанатов)

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.6

Время освоения: до получосо
Сложность: средняя
Зноние онглийского: обязотельно

Особое мнение тов. Огурцова

Наконец-то тов. Ревенант хоть что-то путное сказал. Играть в РА 2 действительно стоит, причем именно играть. Развлекаться, то есть оттягиваться по полной программе, говоря по-современному. Я игру прошел за обе стороны. За наших, чтобы осуществить свою давнюю мечту и как следует американцам врезать, и за не наших, чтобы посмотреть смешное кино про ихнюю неправильную жизнь.

З.Ы. А за попытку торговли казенным имуществом надо бы тов. Ревенанта к ответственности привлечь. По все строгости.

З.З.Ы. Игра, несомненно, заслуживает высшей навигаторской награды "Золотого компаса".

Резюме главстратега

Поскольку в этом пункте достигнуто некоторое согласие, комментировать ничего не буду. Скажу только, что игра была награждена обоими орденами и они, как вы понимаете, сократились

Мария Капля aka Jennifer

Дело первое. Ищите женщину...

Резкий осенний ветер уныло посвистывал в обнаженных ветвях огромного дуба. Когда налетал особенно сильный порыв, тело самоубийцы начинало раскачиваться и толстая ветвь, на которой оно висело, издавала отвратительный скрип. "А ведь совсем еще мальчик, - подумал следователь. – Наверняка несчастная любовь". Тем временем один из оперативников приготовился перерезать веревку, а двое других взялись за труп, чтобы он не рухнул на размытую дождями землю. В этот момент к их ногам упала коробка с компакт-диском и толстая тетрадь. "Дневник, что ли? – поднимая тетрадь и диск, спросил сам себя следователь. - Точно, дневник. Ну вот, теперь мы быстро узнаем, какая это Катя или Жозефина своим бесчувствием довела парня до самоубийства". Он даже не представлял, какая страшная тайна откроется после прочтения дневника и на след какого жуткого преступления он напал. Впрочем, в главном следователь был прав - все дело было в женщинах...

День первый

Купил новую игрушку. Продавец, зная мое пристрастие к стратегиям и нелюбовь к иностранным языкам, посоветовал купить русскую версию Cultures. Как хорошо, что есть добрые люди, берущие на себя труд перевода забугорных игрушек на язык родных осин и берез!

Ну-с, что тут у нас в заставке? Ага, речь идет о моих любимых викингах! Да здравствует Один и да будет проклят Два... То есть Локи! Итак, старейшине небольшого племени было видение: Один указал ему на метеорит, в полете расколовшийся на шесть кусков, и предрек, что, лишь когда все куски будут собраны, все будет хорошо и викинги будут в шоколаде. Пустились они в далекий и муторный путь на кораблике. Доплыли в поисках своих аж до Америки... Странно, правда, что голос за кадром говорит одно, а на экране происходит совсем другое. Ладно, ерунда все это, главное понятно что к чему и напрягаться с переводом не нужно.

Ну что ж, симпатичный мультик и необычный - итог странствий, сопровождаемый словами: "...Вот и наш рай. Но узнайте же поподробнее, что мы пережили на пути к нему...". Значит, в игре я повторю путь викингов к их нехитрому счастью.

Меню тоже симпатичное, оформлено несколько по-детски, но прикольное. И ни одного иностранческого слова, сразу все понять можно. Начать, что ли, с обучающих миссий? Ладно, но только завтра, а сейчас спать.

День второй

Процесс обучения прошел легко и безболезненно. Благодаря подсказкам на прекрасном русском языке, я въехал в игру без напряжения. Чем-то она напоминает Сеттлеров, только с изменениями и улучшениями.

Первое и самое важное отличие - это деление всех моих подопечных на мужчин и женщин. Немного меня огорчило то, что женщины никакую работу выполнять не могут (вспоминается сразу замечательная игрушка Beast & Bumpkins, где самоотверженные селянки с камнями в руках оборонялись от злобных монстров, а в мирное время пасли коров и разводили кур). В Cultures основной задачей женщины является забота о себе родимой, доме (если ее туда поселить) и муже с ребенком (если таковые имеются). Еще женщины ходят за едой на склад, а если там пищи нет - то непосредственно к месту ее изготовления (в пекарню или в хижину рыбака, например), таскают домой мебель, посуду и обувку. Все женщины хотят замуж, а, будучи замужними, хотят ребенка. Причем замуж они выходят и детей заводят только по команде. Это хорошо, не будет случайных связей, неконтролируемой рождаемости и прочих безобразий.

Тщедушноя птичко возле домо и есть тот злополучный аист

● Клубы дымо - след от телепортоции аиста в измерение, где он деток крадет

Вообще, все тут почти как в нормальной РТСке - выбрал нужную опцию и тут же появляется аист, приносящий крошечного младенца-викинга к штабу. Маленький викинг постепенно растет, становится взрослым и получает статус бездельника, из которого уже можно сделать кого-нибудь полезного.

Ладно, раз женщины ни фига не делают, всю грязную работу переложив на плечи мужчин, то к мужчинам и перейдем. Разработчики явно прониклись влиянием времени и сделали свою стратегию "с злементами". В данном случае - с злементами RPG. Каждый викинг (женщины, как можно догадаться, не в счет) обладает опытом в той профессии, по которой специализируется. Выглядит зто так: пилит-пилит деревья лесоруб и вдруг становится опытнее на одну единичку, с помощью которой можно повысить один из четырех параметров. И после такого события работничек уже сможет вкалывать в столярной мастерской. Когда же он станет завзятым столяром, то будет способен делать мебель. Так же и в любой другой отрасли (опытный крестьянин способен молоть муку, а умудренный мельник - печь пироги). Любопытно, что, пока крестьянин не станет мастером своего дела, мельницу построить нельзя. Есть, правда, другой путь сотворить пекаря: построить школу и при наличии опытных мельников загнать туда обучаться пекарному делу какого-нибудь строителя.

Впрочем, параметры уж больно странные, совсем не понятно, на что они влияют. Ну "знергия"-то еще ясно, но вот "состояние" и "религия"? Это при том, что, в отличие от "Затерянного Мира", мои жители никогда и ничего не требуют, кроме еды. А еще есть такой параметр, как "положение". Интересно, что происходит при его увеличении: мужик себе любовницу завести, что ли, может?

Есть много профессий, хороших и разных. Разведчик или строитель. Еще есть хорошая профессия - "хижина лесоруба" называется. Можно представить себе, как приходит счастливый отец семейства к жене и с гордостью говорит: "Дорогая, представляешь, еще вчера я был простым носильщиком, а теперь стал хижиной лесоруба! Эдак глядишь, я через год и мельницей стану!"

День третий

Сегодня прохожу первую миссию кампании. Мышка почищена и блестит, я - в парадной форме, в общем, все готово. Задание: в тяжелейших условиях (нет возможности построить ферму и прочие пищевые блага цивилизации) собрать сто единиц пищи, активно торгуя с соседней деревней, населенной зскимосами. Будет трудно, но к трудностям я готов. Приступаю...

Сначала все идет радужно, строю все необходимое и - в первую очередь - лесопилку (именно дрова я собираюсь выменивать у зскимосов на пищу). Ах да, не лесопилку, а хижину лесоруба, в которой будет работать викинг Хервольф по профессии "хижина лесоруба".

Так, в поселении кончаются все припасы еды и жители начинают чувствовать легкий голод. Ничего, я уже отправил торговца к зскимосам с первой партией дров. По выгодному для меня курсу меняюсь, между прочим. Совершенно некстати прилетел аист, что такое, почему без команды? Лишние рты мне сейчас совершенно ни к чему. Мало того - девочку принес. Надо бы проверить, чем там незамужние женщины занимаются возле штаба.

Итак, торговец пищу исправно возит, но и... аист не отстает! Веселенькая музыка предваряет его прилет, бездомные младенчики скапливаются возле штаба и - о, ужас! - они все женского пола!

Срочные поиски кнопочки "отменить прилет аиста" ни к чему не привели.

Возле склада с продовольствием начинается столпотворение. Невольно на ум приходят очереди из недалекого прошлого. Меня заваливают сообщениями, что люди голодны, но добраться до еды они не могут физически. Самое главное, что очередь создают все те же женщины и зто не дает работягам мужского пола, в по-

● А к этим злобным индейцам тоже не всякий аист сунется

те лица вкалывающим где-то в шахте, получить законную пайку.

А аист все прилетает и прилетает, падла. Шотгана на него нет...

А нет ли тут кнопочки "убить всех женщин и аиста в придачу"? Не видно что-то, а вся площадь перед складом забита младенцами, подростками и взрослыми, все они почему-то прыгают от радости, потрясая в воздухе ручками, а в сообщениях мне говорят, что умирают от голода. На пляже возле рыбака такая же очередь, только тут еще и спят насытившиеся представительницы женского пола. Надо ли говорить, что я уже не строю каждой бабе домик, никого замуж не выдаю и уж конечно над аистом не умиляюсь?

Голод превысил все разумные пределы, и в поселке подскочила смертность. И кто же умирает в первую очередь? Женщины? Эти слабые беспомощные создания? Хрен там!.. Умирают бедные мужчины, а женщины тянутся в лес, чтобы набить пузо ягодами, а потом мне еще присылают сообщения, что они заблудились!

Возле хижины рыбака кучи костей. Но они вовсе не рыбьи...

Бабы по болоту достают у охотника мясо - у склада очередь в 10 раз больше

День четвертый

Ищу избавления от женщин. Пробовал все: выдавал всех поголовно замуж и заставлял рожать мальчиков (проклятая птица продолжала приносить девочек. Мужики неженатые их, что ли, рожают?); заставлял рожать девочек; вообще не приказывал никого рожать - никакого эффекта данные действия не возымели. Слал я женщин и к злобным ацтекам. Не помогло. Пытался продать дружественным майя - не брали. Какой-то кошмар, честное слово.

И ладно бы подобное происходило в одной злосчастной миссии кампании, так нет - в каждой. Позвонил приятелю, спросил, как у него дела – говорит нормально. Правда, он немецкую версию купил, может, зря я в школе языком пренебрегал? Нет, я все же найду способ управиться с этими тварями!

День пятый

На лестнице встретил соседку Марину Петровну. Она, сволочь, беременная ходит. Послал ее к ацтекам, она моим посылом прониклась и ушла. Чтоб ацтеки ее копьями затыкали... Что-то шуршит за окном... Что это там летит? Неужели это?.. Нет, не хочу!

На этой записи дневник обрывался. Следователь задумчиво прикусил губу: "Что-то здесь не так, не могла же игрушка, да еще такого интеллектуального жанра, как стратегии, довести парня до самоубийства? Придется поставить следственный эксперимент".

Следователь запустил служебный компьютер и вставил в CD-ROM красочный диск с надписью "Нации. Полная русская версия! Переведено профессиональными переводчиками". Через некоторое время в кабинете раздалось жизнеутверждающее курлыканье аиста...

Нет, следователь не повесился. Но любить женщин перестал. Он стал любить мужчин.

Иван Жилин

Close Combat: Invasion Normandy

Here I am again
In this mean old town
Mark Knopfler

Некогда мой редактор, обозревая Close Combat 4, высказал на удивление здравую мысль: вся история этой серии представляет собой долгую череду доработок и внедрения "новых" фич, которые на самом деле для тактического воргейма являются элементарными: появление танков в достойных WW2 количествах только в третьей серии; артиллерийских и авиаударов, равно как и окапывания – в четвертой. Собственно, постепенно эти мелкие улучшения оправдывали появления новых и новых серий (особенно учитывая невозможность создания действительно новых сценариев – карты-то не редактировались).

Жанр	Real-time Wargame
Издатель	SSI
Разработчик	Atomic Games
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN, Modem

Но вот появилась пятая часть, от которой тоже в очередной раз можно было ожидать чего-нибудь "нового", являющегося хорошо забытым старым. Но, увы, увы и еще раз увы. На сей раз мы являемся свидетелями настоящего превращения CC в мыльный сериал. Впрочем, все ли так плохо?

Killing Private Ryan

Помнится, один из пиратских релизов CC4 на обложке щеголял кадром из шикарного спилберговского боевика "Спасение рядового Райана", что, учитывая место действия (Арденны, если кто забыл), выглядело весьма забавно. CC5 имеет на подобную роскошь куда больше прав: он, как и первая часть сериала, посвящен высадке в Нормандии. Но с некоторой разницей.

Close Combat 5 использует оперативный движок, придуманный в CC4, что, конечно, весьма повышает его ценность. Однако признаем, что в прошлый раз он получился куда лучше, удобнее. И карта помещалась на один зкран в любом разрешении, и условные значки боевых групп были более узнаваемы, да и, вообще, вся зта катавасия на беленьком арденнском снежку выглядела много симпатичней мрачно-коричневого фона полуострова Контантен. Но зто частности.

Реальное новшество фактически присутствует в количестве 1 (одна) штука. Это артподдержка с кораблей союзников, доступная, понятно, только им. Однако за настоящее, стопроцентное нововведение я бы зто считать не стал – зто логичная, обусловленная сценарием замена парашютного сброса боеприпасов окруженным и отрезанным от снабжения частям. Я поддерживаю, разделяю, одобряю, но не восхищаюсь.

Впрочем, кажется, я нагло вру. Есть еще один момент – возможность замены состава вашей боевой группы из некоего пула, количественное и качественное богатство которого зависит от успешности действий. Это тоже неплохо, хотя я для себя до сих пор не решил, что мне нравится больше: четкий, замороженный состав в CC4 или игры в вариабельность в CC5. Тут, я полагаю, мы имеем дело с вопросами вкуса и не более.

Где полегла в 44м пехота, пехота, пехота...

А вот в геймплее мы делаем бо-о-ольшой шаг назад. Танки, появление которых в CC3 было встречено бурными аплодисментами, практически пропали. Опять же это связано с малым их количеством в операции, но все же, господа, давайте вспомним недалекое прошлое: они бесконечно рулили в CC3, подавляя все и вся. CC4 во многом остался интересен благодаря изрядному количеству мощных слагфестов. Да, я прекрасно помню, как "Шерманы" брали "Тигров" в лоб с дикого расстояния, в то время как "Пантеры" иной раз и "Стюарт" в борт уничтожить не могли. Но зто был ураганный танковый слагфест, когда с каждой стороны было танков по 6, по 8. И зто великолепно!

Тут – пехота. Царица полей, пляжей и живых изгородей, которых в Нормандии можно прудить прудами. Конечно, зто круто, зто ностальгия по CC и CC2, в конце концов, зто *тоже* интересно, я ж не против пехоты. Но ведь практически больше ничего и нет! То есть есть, но в микроскопических количествах. Куда там до того же CC4, в котором был микс инфантерии, моторизованных частей и танков! И ведь заметьте, я не дурак и понимаю, что в реальной операции так все и было, но... Зачем тогда делать игру по ней, особенно когда серия там и стартовала? То есть мы име-

ем полное повторение пройденного.

Я бы еще понял, если бы они описали какой-нибудь Гуам или любую другую битву на Тихом океане: там тоже сплошная пехота и пейзаж другой все же. Японцы, понимаешь, банзай и камикадзе, Такаши Курита, Сэйте Мацумото и Акира Куросава. И никаких (почти) претензий. Если же хочется сбалансированного чего – пожалуйста, на всех европейских фронтах найдется изрядное число операций и битв, подобных Арденнам, где можно сбалансировать состав действующих сил. Увы мне, чашка на боку – атомики с неподдельным энтузиазмом в глазах создают очередной “Оверлорд”.

Наверное, кого-то удивит, что это я про игру не рассказываю? А зачем? Там все абсолютно похоже на CC4: берете старый ревив, меняете снег на болотца, живые изгороди и чуть-чуть пляжа, добавляете огонь морских орудий к уже имеющейся поддержке авиации и артиллерии - и вот тебе CC5. В полном расцвете сил, на том же движке и прочая и прочая. Нет, не плохо, но абсолютно то же самое. Опять отличный звук. Но точно такой же.

И не надо говорить, что Talonsoft клепала свои Бэттлграунды в таком же режиме. Во-первых, эти ее художества я не одобряю. А во-вторых, там другой масштаб: большие исторические битвы, а не полувыдуманные сценарии а-ля реальность на мелком тактическом уровне. Так-то вот.

Close Combat 5 проигрывает недавней Combat Mission по всем параметрам: по графике (как бы не оценивали акшеновые эстеты визуальное исполнение CM); по приближенности к реальному бою (реальный трехмер против его искусственного заменителя); по системе управления (реалтайм вместо пофазового боя); по удобству и честности – в редакторе CM можно сварганить все, что угодно. Единственный плюс CC5 – режим оперативного управления. И то - чисто субъективно - в CC4 он был лучше. Так что мораль такова – налицо скатывание серии в безыдейность.

Хотя поиграть немного весело. Вогнать свинца в высаживающихся

на побережье янки. Вспомнить того же Райана. Поиграть – и забыть.

Денис Гусев

Panzer General 3 Scorched Earth

PG3SE, по сути, всего лишь версия Panzer General 3D Assault, адаптированная под розыгрыш сражений в Восточной Европе времен второй мировой. Приятно сознавать, что после ритуального уже освещения особенностей интернационального открытия союзниками Западного фронта создатели воргеймов все-таки обращаются к памятным событиям фронта Восточного. То есть теперь вместо бравых англичан с американцами выступает доблестная Красная Армия, а нацисты остались нацистами. Это становится традицией, что весьма похвально.

Жанр	Wargame
Издатель	SSI
Разработчик	SSI
Требуется	PII-233, 64 Mb RAM, 8Mb 3Dfx, 8x CDROM
Рекомендуется	PII-300, 16 Mb 3Dfx, 16x CDROM
Multiplayer	LAN, TCP/IP

Sovetskiy Voin

Именно так называется один из сценариев. Странно, но ребят из SSI вдруг потянуло на экзотичные для иностранного уха русские словосочетания. Это даже занимательно, но что в таком случае “Ubyegaiyum iz Ulmana” означает? Это, наверное, очень круто – вставлять в текст задания заведомо непроизносимые слова.

В игре можно попробовать себя в роли таких военачальников, как Жуков, Конев, Мантшейн и Гудериан. На это есть четыре кампании, охватывающие те эпизоды войны, за которые эти личности ответственны. По мере прохождения выбранного боевого пути игроку иногда дозволяется самому выбрать желаемый участок фронта на стратегической карте, но реализовано это в духе Command&Conquer, поэтому особой разницы, где воевать, не наблюдается.

По существу

PG3SE – гексагональный походовый воргейм, посвященный, в основном, танковым прорывам. Вперед, только вперед! Единственный путь к победе - занять ключевые города противника. Не важно, какие вы понесете потери, но Боже вас упаси опоздать хотя бы на один ход. Опозданцев к следующему сценарию кампании не допускают.

Любой юнит должен быть укомплектован командиром, опыт которого влияет на боеспособность отряда. Зеленый начальник замедлит и ослабит любое подразделение, а если вы танкового командира посадите в самолет, то фигур высшего пилотажа никогда от него не добьетесь. За особые заслуги по уничтожению врага отцы-командиры получают до двух медалей, дающие им уникальные дополнительные свойства.

Несуразная система боя превращает военную науку в комплекс стандартных комбинаций, направленных на подтасовку исхода сражения. Например, пополнять юнит

можно только в случае отсутствия на соседнем гексе врага, но стоит отъехать на шаг и ваше загибающееся войско вновь может стать почти целым даже в глубоком тылу у неприятеля.

Отличительной особенностью третьего "генерала" являются богатые возможности по обеднению правил игры. Можно сделать так, что куда ни сажай танкового командира – он везде будет асом, боеприпасы никогда не закончатся, а юнит будет сразу окапываться по самые уши. Так что адекватность происходящего утратится полностью. Удивительное дело, но настройки графики отсутствуют как класс, хотя все-таки разрешается менять скорость анимации юнитов, но не более того.

Улучшения

Произошло чудо из чудес: появился генератор сражений, который способен самостоятельно создавать столкновения англичан, американцев, немцев и русских по определенным ключевым параметрам. И ничто не запрещает вам стравить американцев образца 41 года с русскими 45-го. Правда, есть некоторые ограничения: не более 54 юнитов на карте, не более 25 ходов на сценарий.

Добавились такие спецэффекты, как дождь, снег и туман, что весьма скрашивает игру. Кроме того, камера стала столь подвижна, что для любителей доступен полноценный вид сверху. Несколько улучшился интерфейс: во время вербовки командиров можно выстроить в несколько рядов, для ленивых появилась возможность автоматической расстановки юнитов до боя, а на всплывающей стратегической карте ныне различимы рода войск и показаны те подразделения, которые уже завершили свой ход.

Детский-предетский, фруктовый-префруктовый

Когда Panzer General в третий раз вернулся к нам, он был настолько ярким и захватывающим, что объективно оценить этот воргейм было непросто. Рука не поднималась хладнокровно шмякнуть игру на операционный стол, вспороть красочный внешний слой и обнажить довольно-таки гнилое нутро. Каюсь, я тогда сразу не заметил вырождение достославного "генерала".

Отточенная анимация юнитов, свободное вращение камеры над игровой картой, вполне уместные спецэффекты – все это завораживает и отвлекает от истинного предназначения воргейма. На деле командование войсками в тяжелый для Родины час превращается просто в радостное и бестолковое перемещение игрушечных солдатиков и танчиков.

Сама идея сделать воргейм до умопомрачения красивым, конечно, достойна понимания и уважения, но нельзя же пытаться бесконечно расширять круг потенциальных потребителей игры методом последовательного упрощения и без того примитивных правил. Честно говоря, я не удивлюсь, если какой-нибудь Panzer General 5 будет рекомендован малышам наравне с конструктором Лего в исключительно образовательных целях.

Но, тем не менее, тошнота от этой игры наступает не сразу. Некоторое время PG3SE кажется очень даже завлекательным продуктом, пока графическое опьянение еще действует. Но похмелье от некачественной игровой модели наступает слишком быстро.

Макс Донских

Airlines Tycoon: First Class

Жанр	Экономический симулятор
Издатель	Monte Cristo Multimedia
Разработчик	Spellbound Software
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 266, 64 Mb RAM

"Почему люди не летают, как птицы?.." – убивалась известная всем со школы героиня. Развитие авиатранспорта, который занимает важное место в современной инфраструктуре, позволяет любому желающему оторваться от земли и воспарить. Но для того, чтобы кто-то взлетел в воздух, кому-то другому приходится целыми днями носиться по аэропорту на своих двоих. О чем я? А вот поиграйте в нового представителя серии "Что-то-там-Tycoon" – сразу поймете...

Игра Airline Tycoon: First Class не является в полной мере самостоятельным проектом, это некий римейк игрушки, вышедшей пару лет назад. Но не будем сравнивать ее ни с предшественницей, ни с Tycoon-сестрами, а перейдем сразу к делу.

В ваших руках небольшая авиакомпания, которую необходимо поднять до вершин успеха. Всячески же этому препятствуют три конкурирующие компании и заковыристые задания начальника аэропорта (они же – миссии). Всяких-разных миссий в игре 15 штук, разделены они на две кампании. Для начала вам предложат выполнить десяток заказов на рейсы, потом – перевести определенное количество пассажиров, соединить регулярными рейсами несколько городов, заработать столько-то денег и так все сложнее и сложнее, все интереснее и интереснее...

Место действия

Действие игры происходит в реальном времени на территории аэропорта, который, кстати, вы можете выбрать из нескольких десятков реальных городов. Аэропорт представляет собой плоский экран, на котором расположены локации, необходимые вам для успешного ведения бизнеса: офисы четырех авиакомпаний (и ваш, в том числе), два агентства, банк, ангар техобслуживания и многое другое. Перемещаться между всеми этими пунктами вам предстоит все пешечком, все вприпрыжку (а как еще обскакать конкурентов?).

Родное для вас помещение в аэропорту – офис. Тут вы занимаетесь самым важным делом - составляете расписание для своих самолетов, которых изначально всего два. Заказ на рейс можно взять в одном из двух агентств, возле которых постоянно крутятся ваши соперники. Кроме составления расписания, в офисе можно почитать почту, переоборудовать самолеты или поболтать по телефону. Рядом с офисом расположена комнатенка, в которой сидят двое ваших сотрудников, помогающих решать кадровые вопросы, то есть нанимать/увольнять помощников, пилотов и стюардесс, а также увеличивать или, наоборот, урезать зарплату персоналу.

Обязательно загляните в магазин беспошлинной торговли (Duty-free shop) – найдете много полезных вещей, которые существенно облегчат вам жизнь. Органайзер позволит быстро перемещаться по всей территории, сотовый телефон - в любой момент связаться с нужными людьми, а ноутбук – это целый мобильный офис в кармане.

В заведении PetrolAir можно полулегально купить керосин у подозрительного вида араба и сэкономить деньги на заправке. А ведь как говаривал гений коммерции Скрудж МакДак: "Пенни сэкономленный - это пенни заработанный".

Как накопите пару миллионов – милости просим в музей. Нет, это не билет такой дорогой, просто там по сходной цене можно прикупить подержанные самолеты.

Отдельно надо сказать о рекламе, которая, как известно, двигатель торговли. А вы продаете "услугу воздушной перевозки" – так что постоянная забота об имидже очень важна. Рекламировать можно как компанию в целом, так и отдельные рейсы. Не жалейте денег, заказывайте статьи в газетах, ролики по ТВ. Клиент к вам повалит толпой, реклама себя окупит.

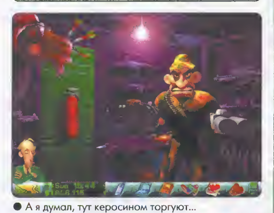
Декорации

Что делать разработчикам, если в их творении мало действия и много времени тратится на ожидание результатов? Ответ прост: надо сделать так, чтобы игроку было приятно и интересно следить за тем, что происходит на экране. А на экране - повседневная жизнь аэропорта: пассажиры слоняются без дела и стоят в очередях, конкуренты со всех ног носятся от двери к двери, кассы работают, секьюрити скучает, а самолеты меж тем взлетают и садятся...

Наверное, наблюдать за всем этим было бы скучно, если бы графика так не радовала глаз. Ощущение, что смотришь прикольный мультик, нарисованный в жанре карикатуры с большой долей доброго, почти что детского юмора.

Эпилог

Итого: получили веселый, интересный бизнесс-симулятор, не пере-



● А я думал, тут керосином торгуют...

груженный излишними цифрами. Удобный и понятный интерфейс не отобьет у вас охоту глубже разбираться в игре. Ненавязчивый юмор скрасит ваше пребывание в шкуре менеджера, а приятная графика порадует глаз. Плюс к этому, уже через несколько часов вы неплохо подучите географию и разберетесь в характеристиках самолетов. Поругать можно только за то, что рутинные действия по составлению маршрутов и постоянная беготня немного раздражают, но куда же без этого...

В общем, думаю, что несколько часов приятного геймплея и хорошее настроение обеспечены каждому, кто запустит Airline Tycoon: First Class. Это действительно классная игрушка.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Оригинальность	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Revenant

Земля 2150: Дети Селены

Жанр	RTS
Издатель	"1С"/Snowball Interactive
Разработчик	Topware Krakow
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400 Mhz, 128 RAM, 3D акселератор
Multiplayer	LAN, Internet, modem

Прелюдия...

Под ногами - безжизненное каменистое плато. Сверху льется холодный свет звезд. Звезды – они колючие, как иголки, и невообразимо далекие. Ледяными лучами они пронзают пустоту пространства, дышащий смертью космос и бессильно ударяются о древний камень. Они не властны здесь. Третий круг... Чистилище... Мир забвения. Повсюду камень, скалы, острые и изломанные контуры которых скрыты во тьме... Сейчас ночь. Ты стоишь у кромки обрыва. Над тобой – бездна, пронзенная иглами звезд. Но ты не смотришь на них... Те, кто с рождения видят звезды такими, какие они есть, далекими и безжалостными, давно приучились не смотреть на них.

Половина неба закрыта огромной тенью... Взгляд твой бесцельно шарит по ней, не в силах уловить ни малейшей искорки света. Мир тонет во мраке, ибо сейчас ночь... Но это не надолго.

И вот уже слабое сияние касается края исполинской тени, распростершейся перед тобой. Касается и очерчивает огромный полумесяц сиреневой аурой. Сияние становится ярче и ярче, полумесяц превращается в круг и вот уже из тьмы выплывает огромная сфера. Драгоценный сапфир... или нет, изумруд... нет, сверкающая жемчужина... любые сравнения блекнут перед открывающимся зрелищем. А из-за нее показывается ослепительный сгусток света, первые лучи огненными стрелами пересекают пространство и мгновенно выхватывают из мрака кромку горных массивов и кратеров, резкие углы и изломы скальных нагромождений с той беспощадной резкостью, какую может дать только полное отсутствие атмосферы, ибо мир наш мертв.

Ты делаешь шаг к обрыву, и грунт предательски хрустит под ногами, а пластины скафандра начинают потрескивать, нагреваясь под слепящими лучами светила. Ты смотришь вниз, в небольшую долину, зажатую между двух кратеров. Там город. Твой город. Песчинка жизни посреди океана небытия. Ты видишь приземистые здания, наполовину погруженные в камень, слабое мерцание силового поля над ними... И люди, всю жизнь проводящие под титановым куполом. Гнилая вода, отравленный воздух, вторичные излучения, скафандр, ставший второй кожей, низкая гравитация, из-за которой мышцы атрофируются и превращаются в кисель... Кругом скалы и пустота, ибо мир наш мертв.

Ты переводишь взгляд на огромный сине-зеленый шар в небе. Мир, полный жизни, предавший своих детей. Бросивший их погибать в ледяном аду. Но дети не сгинули. Они выжили и собираются вернуться, чтобы предъявить свои права. Чтобы убить свою мать.

Ты медленно идешь назад к небольшой скале, в тени которой стоит скаут, забираешься внутрь и, стянув с руки перчатку, прикладываешь ладонь к панели активатора. Оживает комп.

– База, юнит 1653-IM-76 на связи. Запрашиваю допуск. Личный код: 6784093-6343-8125HR, прием.

– Юнит 1653-IM-76, код принят, допуск красный. Добро пожаловать, сестра. Лунный проект открыт.

Пока Земля летит к Солнцу...

"Дети Селены" – таково название русской локализации "The Moon Project", аддона к известному продукту Topware "Earth 2150". И, как всякий аддон, "Дети Селены" призваны временно утолить голод кровожадных геймеров до выхода второй части "Земли". Однако, в отличие от большинства подобных игр, детище Topware не выглядит кустарной поделкой, слепленной на скорую руку, и грязное слово "реклама" не выходит тут на первый план. Пожалуй, по размаху творческой мысли сей аддон можно сравнить разве что с поистине эпической Brood War... Или же можно вспомнить Homeworld, хотя, думаю, не стоит. А то не успеешь оглянуться, как следующие 30 килобайт статьи будут посвящены восторгам от Сиерровского творения, переходящим в острый психоз и графоманское буйство...

Итак, события, происходящие в аддоне, не являются банальным до пошлости "продолжением" оригинальной игры. Нет, в Topware пошли другим путем! Действо разворачивается одновременно с "Earth 2150", только преимущественно на бескрайних просторах нашего естественного спутника. Как вы, наверно, уже сообразили, главными действующими лицами сюжета стали те самые колонисты Луны, которых в свое время ведущие страны мира активно отправляли осваивать ближний космос. На Луне возникло небольшое государство под названием Lunar Corporation. Однако, когда в 2140 на Земле заварилась атомная каша, вышеуказанные ведущие страны не менее активно пошли друг друга крошить, а про колонию благополучно позабыли. Предоставленные самим себе

● Взгляните на воду, теперь на тонки... но мост... Впечатляет? Не единым Homeworld'ом жив человек

● А теперь все сняли провый ботинок и дружно боробоним им по трибуне. Я вом покожу кузькину моть! Я вос похороню!..

● К сожолению, стучать ботинком поздно... Кузькино моть в воздухе...

● Ее покозоли.. Бедные девушки

поселенцы умудрились выжить в нечеловеческих условиях и даже существенно развить науку и культуру. Правда, в результате неизвестной мутации у них на 100 женщин приходилось где-то 5 мужчин, что не могло не повлиять на государственное устройство. Матриархат в сочетании с антигравитационной техникой, контролем погоды и злектромагнитным оружием являлся уже силой, с которой нельзя было не считаться. Кроме того, Дети Селены давно задумали отомстить землянам за их предательство...

Помимо LC, в очередных разборках участвуют наши старые знакомые: Соединенные Штаты и Евроальянс. Но вот тут ситуация несколько меняется. Если в оригинальной игре главные баталии происходили в основном между буржуинами и нашими, а лунные девушки гнусно и по мере возможности помогали USC, всячески пакостя нашим доблестным силам, то в аддоне феминистки явно с янки рассорились и поэтому лунный ландшафт пачкают кровью преимущественно они. Причины конфликта покрыты мраком... разве что, американцам не понравилась большая орбитальная пушка, которую девушки строили и которая совершенно случайно было направлена на Землю... Но зто неубедительно.

А вот ED, видимо, тяжело перетаскивать свои стотонные танки на Луну, и посему "Памир" с "Тайгой", не говоря уже о "Сибири", вовсю раскатывают по Земле, давя последних капиталистов. Однако любителям лунного матриархата не стоит особо расслабляться, потому как под занавес наши должны нанести разрушительный визит в космос, в очередной раз показав всем знаменитую кузькину мать...

Поскольку "Дети Селены" – зто все-таки аддон, то особых новшеств со стороны движка или графического оформления не ждите. Их там просто нет. Хотя, может быть, зти новшества и присутствуют, но невооруженным глазом они не видны. Изменения коснулись, в основном, сюжета (знаете, зто неудивительно почему-то) и геймплея. Значительно усложнена структура кампаний, теперь гораздо больше нестандартных заданий, меньше стало вот зтих заунывных миссий с оптимистичным заданием: построить базу и набрать 1000 руды... 10000 руды... 100000 руды и так до бесконечности. То есть до анинсталла. Теперь, слава Анубису, такого веселого времяпрепровождения не планируется. Задания по ходу миссии могут неоднократно изменяться, что придает известный интерес игре. Вообще больше стало миссий, где совсем нет менеджмента ресурсов и строительства, а только чистая и незамутненная тактика. Что же касается существенных нововведений, то тут стоит обратить пристальное внимание на стремление разработчиков усложнить игровой процесс... Например, главная база. Сама структура базы теперь сильно изменилась: в отличие от оригинальной "Earth 2150", в наличии у нас теперь их целых три, помимо миссии, - главная, исследовательская и ресурсодобывающая... Причем необходимо обустраивать все три. РеализЪм в массы, однако.

Среди новшеств есть целая куча дополнительных юнитов, среди которых выделяются новый советский танк, артиллерийская установка (тов. Главстратег будет расстроен: подводных лодок не обнаружено). А вообще, рассказывать подробно про юниты – зто моветон, несмотря на вполне естественное желание налить воды еще килобайт на 20... Лучше перейдем к графике.

Луна, она и в Африке круглая...

Присматриваясь к игровому ландшафту в кампании за Детей Селены, обнаруживаешь камень. Везде находишь зтот симпатичный серый камень, кое-где складывающийся в кратеры, ущелья и плато. Зто, несомненно, Луна, что полностью совпадает с сюжетом. Но, поездив таким образом пяток миссий, поневоле понимаешь, почему жительницы нашего естественного спутника стали такими агрессивными... Но не стоит отчаиваться, потому как Луна маленькая, а мыслей у разработчиков было явно много и часть событий они оставили на Земле. Там даже можно построить флот... к сожалению, надводный... Но что ни говори, аддон сохранил все достоинства оригинальной игры, добавив при зтом что-то свое и ни "улучшив", ни "исправив" игровой процесс. Вот зто по-настоящему радует.

Словом... подводя итог... в общем... ну что тут говорить? Играть - и все.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СТРАТЕГА

Сетевой Старкрафт - вещь совершенно особенная. Это уже даже не игра, а спорт. Вот почему мы довольно долго не решались начать о нем разговор. Но просьб рассказать об этом уникальном явлении в жанре стратегий становилось все больше и больше, а игнорировать пожелания читателей не в наших правилах. Так что представляем на ваш суд вводную статью из достаточно обширной серии материалов. Далее будет рассказано об игре за все старкрафтерские расы, о культуре игры и поведения как в клубах, так и в Бэттлнете, и о всяческих поистине "папских" тактиках

Amicus humani generis

Секреты Starcraft: Курс сетевого бойца

Игровая индустрия живет своей бурной жизнью и непрерывно изменяется, как дикая африканская саванна. Есть в ней свои "кролики для битья", прозябающие на сотых позициях чартов и едва-едва сводящие одни концы с другими, есть просто добротные и крепкие, как антилопа гну, игры и есть, наконец, Он. Царь зверей, лидер и король, твердо сидящий дубленой задницей на родовом престоле и хладнокровно пресекающий попытки завистливых, но трусливых конкурентов посягнуть на самое солнечное место в лесу. В каждом жанре есть всего лишь одна игра, которую можно назвать одновременно законодательницей моды, примером, эталоном и еще приклеить кучу прочих лестных эпитетов в нагрузку. Я думаю, что ничего не преувеличу и не пойду против "народной правды", если скажу, что для стратегий реального времени такой король – Старкрафт. Каждый день сотни тысяч человек по всему миру голосуют за него своими посещениями игровых клубов, коннектами к Бэттлнет-серверам и просто банальнейшими запусками файла starcraft.exe. Страшно подумать, но игра ДВУХГОДИЧНОЙ давности до сих пор вольготно, с дорогой кубинской сигарой в зубах и наглой усмешкой обитает в десятке самых продаваемых игр мира, по ней ежемесячно проводятся чемпионаты, фанатское сайтостроительство в Интернете хлещет через край, а экзальтированные девушки-поклонницы шепчут в ночной тиши своим избранным: "Ах ты, мой зилот!".

Место действия - Лост Темпл. Протоссы высоживают мощный десонт, используя зоклинание Арбитро «Recoll». Зерги будут очень недовольны и вскоре лишотся своей основной бозы

Впрочем, довольно лирики, так как стратегия - дело вполне серьезное и, можно даже сказать, истинно мужское. Я вас собрал здесь вовсе не для того, чтобы предаваться совместной медитации в тени Великой Игры и трепаться о девушках, а с одной только благой целью: если вам нравится Старкрафт от компании Близзард и вы хотите достойно выглядеть во время очередной суровой "клубной битвы" - я буду учить вас. Если нет – придется переквалифицироваться в управдомы (вам, а не мне) или, на худой конец, купить АК и отправиться в страну Контерстрайкию. Итак, в ритме вальса переходим к частностям, из которых, собственно, ваше обучение и будет состоять.

Как сидишь, новобранец?!

Вычислить "ламака глупого обыкновенного", гамающего в клубе Старкрафт, проще простого. Характерные признаки: несобран, внимание рассеянное, все время смотрит по сторонам; левая рука вяло и апатично свешивается под стол и лениво почесывает левую же коленку, наушники надеты на оба уха. В то время как матерый игрок, суровый и безжалостный к врагу генерал песчаных карьеров Шакураса, сидит

А вот это уже почти «фотолити». Риверы, пуской доже и полудохлые, очень опосны но незощищенной бозе. Личинки Зегров просто не успевают вызревоть и уничтожоются недетскими золпоми тяжелой техники Протоссов

ровно и напряженно, практически весь в экране, левая рука пляшет на клавиатуре, вводя в доли секунды прихотливые комбинации "горячих клавиш", наушники висят на шее (чтобы всегда слышать боевой клич своих товарищей по команде).

Итак, первое, к чему надо приучить ваш нетренированный пока организм, — это к "ощущению клавиатуры". Поэтому даже не думайте начинать играть "всерьез" без знания определенной части столь нужных старкрафтеру клавиатурных сокращений (все равно потом жизнь переучит, причем в грубой форме). Полную таблицу вы, скорее всего, не выучите никогда, да и не нужно это. Реально, какой продолжительной ни была бы игра, используется не больше 50-60% "горячих клавиш".

Надеюсь, вы мне поверили на слово, что все действия юнитов и все команды в игре сдублированы на клавиатуру. Поэтому учите сокращения (матчасть) и тренируйтесь именно на клаве! Это очень полезно, так как развивает моторику пальцев и ускоряет игру как минимум в два раза. Например, чтобы запустить строительство протоссовской photon cannon вам не придется бродить в меню с малопонятными пиктограммками и щелкать мышкой, а надо всего лишь последовательно нажать клавиши "B" и "C". И так со всеми зданиями, производством юнитов и командами. Если вас интересует полный список сокращений — пишите; возможно, ваши мечты исполнятся и мы его опубликуем. Да, в довершение этой темки: если ваш пиратский "Старкрафт" не реагирует на "горячие клавиши", просто переведите клавиатуру с русского языка на английский и наслаждайтесь жизнью!

Осмотр на месте

Теперь перейдем к общим советам по игре для начинающих. Во-первых, какой расой лучше всего играть? На этот вопрос ответить достаточно трудно, все в конечном итоге зависит от быстроты вашей реакции и личных склонностей. Кому-то нравятся Протоссы, кому-то Терраны, а кому-то и вообще более всего мил свиной хрящик. Смело могу сказать лишь одно: играть одной расой, не зная особенностей других, нельзя, это супротив негласного "старкрафтерского закона". Потому как не дело, когда человек не знает, какие юниты его потенциального противника могут становиться невидимыми, какие заклинания против него могут быть использованы и так далее. Лично я посоветовал бы начинающим Протоссов или Зергов (Зерги прежде всего для тех, у кого от рождения руки в плечи вшиты, а не в другое место, так как они требуют от игрока быстрой реакции и четкого исполнения финтов мышкой). Терраны же только с виду кажутся этакими простачками и их на первых порах лучше не трогать.

Ну вот, с расой для игры мы кое-как разобрались и можно, помолясь, "выходить на ринг". Запомните, что в "мультиплеерном Старкрафте" совсем другие "скорости", нежели в сингле. Тут мы видим полную аналогию с Квейком, — профи делают ВСЕ в несколько раз быстрее и эффективнее новичков, а, между прочим, ориентироваться вам придется именно на их скорость игры. Поймите, что спокойно развиваться и копить силы вам никто не даст, поэтому первым делом научитесь обороняться от первого "классического" rush'а (быстрой атаки) 6 зерглингами (на жаргоне профессиональных игроков — "собачки"). Тут для каждой расы есть свои тонкости, но общая линия поведения такова — первая оборонительная точка (Бункер, Фотонная пушка или Sunken Colonu) ставится сразу около главного здания базы как можно ближе к рабочим, так как "собачки" обычно атакуют именно их. Не забывайте, что рабочие тоже умеют драться и в состоянии (естественно, при поддержке хотя бы одной пушки) отбить первую

Провильное росположение пехоты - юниты ближнего боя спереди, стрелки сзоди под их прикрытием. Вот этот моленький отряд еще довольно долго будет успешно блокировоть бозу Терроно

атаку. Отрабатывайте следующий прием: при появлении противника ("собачек" или двух-трех зилотов) на территории вашей базы весь гурт рабочих юнитов бросается и как бы закрывает собой пушку (у Терранов несколько "рабов" просто чинят Бункер). Ваша задача состоит в том, чтобы "обхватить" группой работяг единственную точку обороны вашей базы и не дать "собачкам" добраться до нее и перейти врукопашную. Кстати, берите пример с обыкновенного компьютерного оппонента, он хоть и играет максимально тупо, но зато уж рабочих в начале игры использует на все 150%.

Следите за экономикой. Самая распространенная ошибка неопытных старкрафтеров – малое число рабочих. Отсюда следует нехватка минералов и газа и - как результат - скорое поражение от более развитых в экономическом плане соседей. Запомните, что рабочих должно быть не просто много, а ОЧЕНЬ МНОГО, примерно 20-25 на минералах и 7-8 на газе (имеются в виду две "газилки"). Причем поголовье "рабов" следует резко увеличивать сразу же после того, как построена первичная оборона базы, иначе вам – увы! - нечем будет встретить первую атаку ной пачки ваших "собак" или пятерки маринов. Как говорится: "Раз мошка, а раз и кошка!"...

На вашей базе постоянно должно что-то происходить: возводиться здания, производиться апгрейды и "штамповаться" войска. И ни в коем случае нельзя останавливаться в развитии или же медлить: накопили 150 минералов, безотлагательно стройте Бараки или Гэтвей; еще 100 минералов – "газилку" или Бункер и т.д. Даже двух-трех минутное промедление смерти подобно, как сказал классик, а если "протормозите" минут пять – считайте, вас уже почти вынесли...

Если игра идет на "ломаной карте" (карта с практически неограниченными запасами ресурсов, например, The Big Game Hunters или $$The Hunters$$), то вторую базу в начале игры строить попросту не нужно, это вопрос уже тактически территориального влияния. На стандартных же картах без 2-3 баз просто не обойтись – не хватит ресурсов для полноценной атаки.

Старайтесь всегда быть в курсе месторасположения противника и его действий. Ни в коем случае не сидите "в своем углу" и не занимайтесь возведением неприступных "линий Мажино". Человек, который "запирается" в своем углу карты, этим самым подписывает себе в игре смертный приговор – рано или поздно близлежащие ресурсы иссякнут и осаждающие силы противника прорвутся сквозь поредевшие оборонительные порядки на базу. Ну, а что обычно происходит в таких случаях, вы, я думаю, вполне можете себе представить. В общем, Старкрафт – замечательно сбалансированная игра и "непробиваемой" обороны здесь попросту не существует: это всего лишь вопрос времени и развития. Очень хорошей идеей будет послать уже в самом начале игры рабочего выявить месторасположение "супостата" и степень его развития. Тут очень важно "раскусить" тактику оппонента: что он строит, на какие юниты развивается, есть ли у него дополнительная база. Только зная о действиях противника почти все, можно начинать придумывать контрмеры. В основном, здесь приемы просты и, можно даже сказать, примитивны: заметили, что негодяй клепает зилотов и экономит на пушках, – три-четыре муталиска, повисшие над его рабочими, быстро устроят тем "контрастный душ". Советовать тут более нечего, ибо, как сказано в одной мудрой рекламе, "понимание приходит с опытом".

● Боевой флот Протоссов, что называется, «во всей кросе»

противника. Ни в коем случае не берите пример с матерых игроков, которые всегда "забивают" на оборону и идут в быструю экспансию: они, в большинстве случаев, знают, что делают, и вполне смогут отбить первые атаки с минимальными потерями при почти полном отсутствии защиты. Хотя, если говорить откровенно, многие "папы" так безбашенно развиваются и с достоинством примут появление на своей базе нежданной пачки

Следующее важное тактическое правило - постоянно беспокойте врага мелкими атаками на его базу. Во-первых, таким образом вы можете нащупать брешь в обороне и прорваться к его рабочим (а это уже почти победа), во-вторых, ваш противник будет постоянно отвлекаться от развития на отражение атак и восстановление оборонительных линий. Бывает так, что лучше раз в полторы минуты посылать "на убой" к базе противника пачку-полторы гидралисков, вынуждая его отстраивать дополнительную оборону, чем копить большие силы и давать тем самым противнику время на спокойное развитие. Пока оппонент занят отражением такой "ложной" атаки, надо действовать максимально эффективно: обустраивать новую базу и увеличивать число рабочих юнитов или же развивать "секретные технологии".

И еще один момент – в мультиплеере всего должно быть много. Если уж вы задумали построить в узком проходе оборону из протоссовских фотонок, ставьте как минимум штук 5-6, а лучше 8 и 2-3 Пилона в нагрузку. Если же перед ними нагнать еще и десяток Зилотов в качестве "пушечного мяса", такая защита выдержит не одну атаку "с земли" и противнику придется развиваться "на воздух", а это дополнительные затраты и, что особенно важно, бесценное время. То же самое касается и производства войск. Если вы твердо решили "идти на Зилотов", без 3-4 Гэтвеев вам никак не обойтись - просто не успеете наклепать достаточное для прорыва вражеской обороны количество.

Управление войсками

Кроме экономики и развития технологий, в Старкрафте существует еще масса приемов управления

своеобразным безусловным рефлексом: как только уши слышат встревоженные вопли зилотов, означающие их боевой контакт с противником, левая рука моментально стучит в пробел. Вуаля! Мы моментально оказываемся в гуще событий и можем успеть помочь зилотам безнаказанно курочить террановские танки, мирно стоящие в осадном режиме.

Используя сочетание клавиш Shift+F2-F4, можно "забиндить" на кнопки три видимые позиции на карте. Это необходимо, если нужно, например, проконтролировать подступы к вашей обороне, где периодически "пасутся" Риверы противника с коварными планами перещелкать, аки семечки, ваши защитные пушки или бункеры. В отличие от просто участка почвы, здания в Старкрафте можно безбоязненно "сажать" прямо на "горячие клавиши" (т.е. цифры). Таким образом вы сможете, не отвлекаясь от разрушения базы противника, заказывать подкрепление и устанавливать ему "точку выхода" из бараков, гнезд и фабрик. Кстати, большинство операций над перемещением групп юнитов рекомендуется

● Протосс отбивоет рош, используя только робочих и единственного зилото. Ничего не получится но потери Зергов будут большими

юнитами, которые могут дать вам заметное преимущество над соперником в тактическом плане. Все сколько-нибудь сильные игроки ими пользуются, уж будьте уверены (зто такой же "необходимый минимум", как и правильный rocket jump в Q2-3). Первое – это посадка атакующих отрядов "на горячие клавиши". Для этого выделяем нужное количество юнитов, зажимаем ctrl и жмем цифру от 1 до 0. Чтобы в следующий раз выделить зту группу, нам понадобится всего лишь нажать прикрепленную к отряду циферку. Двойное нажатие мгновенно перенесет вас к месту нахождения ваших войск, и вы сможете понаблюдать, какими же важными делами в данный момент занимаются ваши подчиненные. Кроме того, разработайте под себя удобный hot keys order (что-то вроде "конфига клавиатуры"). Например, три атакующих отряда всегда сажайте на цифры "3-5", террановскую просветку на "1", магов, темпларов и прочих ghost'ов на "5", а десантные корабли на "6". Если все время вы будете придерживаться подобного порядка, то очень скоро привыкнете к определенной раскладке и избежите досадной путаницы в кнопках во время игры.

Не забывайте также и о том, что при зажатом shift'е команды вашим подчиненным складываются в "стек" (что-то вроде ежедневника: "помыть посуду, пожарить картошку, погулять с Бобиком"). Это особенно удобно в обращении с протоссовскими рабочими, которым не нужно находиться около здания при строительстве: выделяем трудягу, таскающего минералы, жмем и держим shift, указываем, какое здание и где запустить, и снова "тыркаем" мышкой в минералы. Пойдет, запустит все, что надо, и снова вернется к перетаскиванию столь нужных нам ресурсов. Такой же прием используют, если надо направить корабли с десантом по сложному маршруту в обход затаившихся сил противника. Чтобы корабли разгрузились в указанном месте, нажмите "U" при зажатом "шифте" и укажите точку разгрузки, а затем – в обратную дорогу. Использование клавиш и стека команд в данном случае поможет вам сберечь драгоценное игровое время.

● А этот Террон уже успешно отбился от рошо

Нажатие пробела мгновенно перенесет "камеру" к месту последнего "боевого донесения" ваших храбрых подчиненных. Удар по пробелу должен стать для любого старкрафтера проводить на мини-карте в левом углу зкрана. При некоторой сноровке вы научитесь кликать мышкой в нужное место с достаточно большой точностью, а использование мини-карты очень сильно сократит время на отдачу приказа о наступлении или отходе вашим многочисленным (от души надеюсь на зто) подчиненным.

Теперь о самом главном – об атаке. Обычно неискушенная публика чистосердечно и с самыми благими помыслами шлет на убой свои полки через правую клавишу мыши (в ре-

жиме move). Так вот, это архинеправильно! Во время перемещения по карте, столкнувшись с отрядом противника, ваши войска остаются беззащитными и не отстреливаются, пока не добредут до указанной вами же точки. Надо ли говорить, что за это время коварный, подлый и, что самое главное, более опытный враг десять раз успеет разобрать их "на запчасти". Так вот, при атаке следует использовать команды "patrol" и "attack" из правого меню или соответственно буковки "P" и "A" на клавиатуре. По "атаке" войска нападают или на указанный вами объект/юнит или, если вы указали на пустое место, на любого противника, находящегося между ними и указанной точкой. Поэтому атаковать нужно всегда пустое место! Понимаю, звучит достаточно абсурдно, но, тем не менее, это так. Кстати, из этого правила есть несколько исключений: указывать на конкретного юнита противника можно при встрече с крупногабаритным и опасным супостатом, таким как Carrier'ы, Battlecruiser'ы, Guardian'ы и прочая нечисть. А вот на тот случай, когда не представляется возможным попасть мышкой в здание или юнит противника (например, при штурме плотно застроенной и забитой войсками базы), нас выручает команда "патруль". В этом случае "наши" уничтожат всех "не наших", оказавшихся на их пути, после чего остатки благополучно и с почетом вернутся в исходную точку.

● Ужос, летящий на крыльях ночи» - пачка Гвордов торопится нонести Террану «дружественный визит»

Командная игра

Тут надо сказать следующее. Командная игра в Старкрафте и дуэль достаточно сильно различаются как по принципу игры, так и по тактическим приемам. Бывает и так, что "уникальные и непобедимые дуэлянты", собравшись вместе, позорно "сливают" хорошо сыгранной команде из игроков "средней руки". Помните, как наша прославленная "знхаэловская" сборная по хоккею облажалась на мировом чемпионате в стольном граде Питере? И получила вместо приза рулон туалетной бумаги, выброшенный кем-то из болельщиков на лед. Примерно такие же приколы происходят и в Старкрафте. А все потому, что члены команды играют "каждый сам под себя" и совершенно не следят за общим положением на карте.

Правило первое и обязательное - если вы играете в команде, не забывайте координировать свои действия (практика показывает, что 2-3 средненьких игрока вполне способны "завалить" монстра-папочку только за счет слаженности атак и существенно большего количества юнитов). Никогда не развивайтесь "в одиночку", всегда думайте о своих союзниках и по мере сил помогайте им как в атаке, так и в обороне. Тут есть один важный момент, о котором я уже упоминал косвенно: поскольку очень часто счет идет даже не на минуты, а на секунды, то для отправки сообщений вашим союзникам лучше всего пользоваться не клавиатурой, а данным вам природой голосовым аппаратом. Поэкспериментируйте на досуге и проверьте, за сколько времени вы сможете прокричать, ну, например, следующую фразу: "Васька, давай овера на четверку, меня люркеры поливают!". А затем попробуйте в условиях жаркой сетевой баталии ввести подобное по смыслу сообщение с "клавы" и сравните полученные результаты. Уверен, преимущество будет за вашим командным голосом.

Однако бывают случаи, когда для использования природных вокальных данных обстоятельства складываются не самым лучшим образом (например, если члены команды находятся в разных концах помещения). Вот тогда на помощь приходят встроенные в Старкрафт возможности общения, так сказать, в текстовой форме. Чтобы противники не видели сообщений вашей команды, жмите Enter+Ctrl (Message to Allies), а не просто Enter. Правда, гораздо легче настроить эту опцию еще в самом начале партии, непосредственно в меню Messaging (кнопочка справа от меню для заключения союзов). Просто установите закладку Send to Allies - и все: супостат больше ваших переговоров не увидит.

Если уж речь зашла о переговорах игроков, никак нельзя обойти вниманием и тот факт, что мониторить "чиста деловые базары" пацанов из команды противника не только не стыдно, но даже весьма полезно для здоровья (уши, знаете ли, от этого развиваются и память улучшается). Отсюда мораль – о действиях своей команды не орать и помнить заветы коммунистической партии ("Бди!" и "Не болтай!").

Ну, а про наушники я уже говорил – либо они висят на шее, либо надеты косо на одно ухо. Неудобно и достаточно нелепо со стороны, зато очень практично и все вокруг прекрасно слышно.

Отбой!

Прежде чем откланяться и раствориться за кулисами до следующего номера, я хотел бы сказать пару слов о самой игре и о правильном подходе к написанию подобных гайдов.

Нельзя объять необъятного, и, конечно, данная серия статей не претендует на "истину в последней инстанции". Старкрафт – слишком большой и живой, постоянно развивающийся мир и его при всем желании не загонишь в сухие параграфы a-la "Самоучитель игры на шестиструнном баяне". Однако помочь тем, кто еще не знает большинства (всех не знают даже сами создатели, не говоря уже о моей скромной персоне) секретов игры, можно и даже, я бы сказал, нужно. Что, впрочем, и будет делаться с максимально возможной эффективностью. До встречи и играйте в Старкрафт!

Продолжение следует...

SIMULATION

• SPORTS

• RACING

Чего есть, и чего будем есть

Здравствуйте, уважаемые журналопочитатели. С вами снова я, Маленький Вкшмук. Или просто Reckless Driver. На этот раз в роли временно исполняющего обязанности редактора отдела симуляции. Где мой бывший начальник, комрад Тютелёв? Его нету дома. Он ушел в сад. Рвать яблоки и груши. А если серьезно – у товарища после эпохального "Уик-энда" наступил творческий кризис. Сам видел, как воротило Леонтиюшку от компа, когда он предпринял попытку написать какую-то незначительную новость. Ну, а если совсем серьезно, то "динозавр-навигатор" попросту ушел в законный отпуск. Похлопав меня по плечу, он сказал: "Работай, Драйверюга, меня не позорь!" Так что мы теперь без "отца". Такие дела.

Зато в отделе появилась женщина. Давняя фанатка первой Формулы отняла хлеб у нашего штатного менеджера тов. Лашина, вызвавшись обозревать F1 Manager. Для начала получилось совсем неплохо. К слову, познакомились мы с тов. Алиной совершенно случайно. Я ехал себе, никого не трогая, по улицам родного города на несколько модернизированном желтом "Запорожце" (совместная разработка инженеров ЗАЗ и Porsche, см. фото) и (чего практически никогда не случается) решил подвезти попутчицу. Как я обычно вожу на борту посторонних людей, хорошо знают товарищ Жилин и сэр Кротелло. Хорошо так подвожу, довольно-таки быстро (некоторые сотрудники редакции почему-то не хотят со мной больше ездить). Так вот. Села девушка в мой радикальный... В общем, тронулся я так лихо, что какой-то черный "Брабус V12" так и остался мигать фарами где-то сзади. Пролетел под визг покрышек пару поворотов... Никакой истерики. Понятливый спутник. Разговорились. Пользуясь властью, данной мне Тютелевым, я пригласил девушку к сотрудничеству, о чем совершенно не жалею. Так что теперь суровая компания мужчин, любящих спорт, гонки и военную технику, разбавлена особой женского пола. Приходится на ходу вносить коррективы в свое поведение.

Параллельно было дано поручение тов. Ламтюгову заглянуть в 1С. Посмотреть, чем энто игровые люди там ужо который год занимаются. Вернулся Андрей с хорошими новостями. Получив доступ к секретным документам Олега Медокса и пообщавшись с ним лично, Хорнет пришел к однозначному выводу: "Ил-2. Штурмовик" будет лучшим авиасимулятором за всю историю человечества. Ни больше ни меньше. Проведена была разведка и в стане разработчиков продолжения новосибирских "Дальнобойщиков". Там тоже много всего интересного, но вот незадача – прочитать об этом вы сумеете только в следующем номере.

Уж как я не люблю говорить о спорте, а тем более о доставших уже своей крутизной EA Sports, а придется. В этом номере – размышления независимых экспертов "Нави" о праве NHL 2001 называться настоящим спортивным симулятором. Мнения, в общем, схожи.

Вышла и FIFA 2001, но обзора игры вы в этом номере не увидите. Терпим до следующего, так как времени на написание хорошего, продуманного материала поздний релиз не оставил. Кстати, рядом с футболом, скорее всего, окажется и статья по NBA Live 2001.

Порадовал быстроногий Вождь. Тем, что показал всем демо-версию сумасшедшей игры Insane. Гамка – что доктор прописал. По степени веселья и беспорядка проект может сравниться лишь с Midtown Madness 2, как было верно подмечено, а уж по уровню графики и вовсе оставляет позади творение "Микрософт". А как там мнется кузов (в гармошку), как отрываются колеса! Рулез!

Буквально перед сдачей номера в печать появилась информация о NFS Motor City. В чем там с этой игрушкой дело, вы сможете прочитать в выпуске новостей. От себя лишь добавлю, что если все получится так, как обещают разработчики, мы получим революционный в некотором смысле проект. Очень хотелось бы.

И еще по демо-версиям. Посмотрев STCC 2, я сразу же решил, что для меня – это наиболее ожидаемый в 2001 году автосимулятор. Такой умной, а самое главное, логичной физической модели мы не видели уже давно. У игрушки практически нет конкурентов. На ум приходят разве что отличные "кузовные" проекты от Codemasters – TOCA Touring Cars. Впрочем, они были все же поаркаднее.

В общем, уважаемые, близится Новый Год, а вместе с ним и Рождество. Параллельно с которыми шагают релизы. Я с нетерпением ожидаю двух "вторых" – продолжений нашумевших в свое время "Драйвера" и "Макрея". Если эти типчики появятся в срок, то играми на новогодние праздники я обеспечен. Буду носиться по спецучасткам на заряженных раллийных болидах современности, а потом наводить шорох на американских улицах, управляя многолитровыми монстрами. В обоих случаях непременно срывая ручничок. Для радости души и эстетического наслаждения.

Контролируемых вам заносов!

Reckless Driver

П.С. Звонил Тютель из отпуска, справлялся "чаго да как". Я сказал, что номер провален, авторы совсем нюх потеряли, в общем, полный крах. Испугался, ядрить! Спешит обратно.

● Вот он кокой, новый "Поршерожец" Дройвера...

НОВОСТИ

Moto Racer возвращается

Infogrames объявили о создании Moto Racer World Tour

Разработчиками сиквела некогда очень удачного аркадного симулятора супербайков/мотокросса по-прежнему являются товарищи из Delphine Software. На ноябрь запланирован выход "демо-версии" на Sony PlayStation, и лишь весной появится версия для персонального компьютера.

Насыщение гоночного рынка дает о себе знать. Игры становятся все "энциклопедичнее". Вот и **Moto Racer World Tour** пытается охватить необъятное. В проекте будет представлено шесть видов состязаний на мотоциклах. Среди них вы найдете мотокросс, супербайк, гонки драгстеров (мотодрагстеры?), заезды на время, городские Гран При. Довольно-таки впечатляющий набор.

В качестве доступных вариантов игры выступят: тренировка, одиночная гонка, аркадный режим (как на игровых автоматах) и чемпионат.

Игрок сможет самостоятельно настроить мотоцикл перед соревнованием. Впрочем, данная фича вызывает сомнения в своей целесообразности. Если продолжение **Moto Racer** сохранит свою аркадную ориентацию, то "присобачивание" сюда настроек выглядит, по меньшей мере, необоснованно...

В общем, ждем вестей от "расталдыкнувшихся" Infogrames и надеемся встретить достойного продолжателя начинаний оригинального **Moto Racer**.

Внедорожники – в бой!

Разработчики вспомнили о существовании машин повышенной проходимости

Странно все-таки действуют порой создатели компьютерных игр. Иногда складывается впечатление, что перед

тем как запустить очередной проект, они даже не проводят элементарное изучение рынка. Так было с мотоциклами, – когда ни с того ни с сего на нас обрушилась лавина симуляторов различного качества...

Естественно, в выигрыше оказались игроки. Теперь же ситуация грозит повториться и с внедорожниками, или, как их еще называют, "джипами".

Судите сами. Анонсирован еще один проект (третий по счету) на внедорожную тематику. В роли разработчика **Screamer 4X4** выступают Virgin Ineractive, которые, если мне не изменяет память, владеют правами на торговую марку Screamer (помните красивые аркадные гонки трехлетней давности?).

В итоге проект станет аркадным внедорожным состязанием. Это наглядно демонстрирует нам появившаяся недавно демо-версия (смотрите наш диск). Будем надеяться, что **Screamer 4X4** все же не скатится к позорному во всех смыслах Test Drive Off-Road.

А вот на покупку лицензии разработчики не поскупились. В игре мы встретим такие популярные марки, как Jeep Cherokee (в народе известен как "Широкий"), Toyota Land Cruiser, Mitsubishi Pajero, Mercedes G Wagon и Land Rover Defender. Между прочим, истинные короли бездорожья, а не изнеженные "паркетные" внедорожники наподобие BMW X5 и иже с ними.

Игрока ожидает около шестидесяти треков, проложены которые в различных (предположим, что труднодоступных) местах земного шара. Обещают снабдить проект реалистичными погодными эффектами (на джипе и без грязи – не годится!).

Планируемый выход – конец 2000\начало 2001 года.

Если б я имел коня...

Неожиданно появился симулятор конного спорта

Господин Адмирал резонно рассудил, что в разделе стратегий игрушке под названием **Equestriad 2001** делать абсолютно нечего и переложил весь груз ответственности на "временно исполняющего", даже не спросив моего личного "не хочу".

Итак, перед нами первый симулятор одной (всего одной!) лошадиной силы. Оказывается, справиться с ней не так уж и просто...

Equestriad 2001 предлагает игрокам принять участие в трех видах соревнований. Это так называемая выездка

("показательное гарцевание" на ограниченном участке местности на виду у аристократической публики), конкур (то же самое, но только с барьерами) и тривиальные скачки. Вы можете избрать (хотел сказать "тип лошади") масть кобылки, форму одежды, страну, за которую будете выступать и, естественно, имя/фамилию.

После этого дозволено потренироваться, провести однодневное или же трехдневное выступление, в одном или сразу трех видах соревнований. На сладкое – чемпионат.

Признаюсь, на лошади не катался (только на дедовской бричке), судить о нюансах физики не могу. Замечу только, что игрушка весьма похожа на то, что мы привыкли видеть по телевизору. Этому, конечно же, способствует очень хорошая графика (даже странно) и профессионально сделанные комментарии тети и дяди. Неплохо проработаны и движения наездника. Разве что падения с кобылки выглядят ненатурально.

Врать не буду, игра не затягивает, но что-то определенно в ней есть (что интересно? :)). В конце концов, когда у вас еще появится возможность красиво погарцевать на лошади? Думаю, либо никогда, либо очень нескоро. Хоть проект и на любителя, посмотреть его можно.

Аркадный серфинг

Еще один не совсем обычный вид спорта скоро посетит просторы ПК

На этот раз отличиться готовы Mattel Interactive, снискавшие некоторую популярность серией гонок на микромашинках – Hot Wheels. Компания выступает издателем находящегося в разработке проекта **Championship Surfer**. Игрушка, помимо ПК, почтит своим присутствием некоторые приставки.

Чем же будет первый (если я не ошибаюсь) компьютерный серфинг? "Аркадой!" – ничуть не смутившись, отвечают разработчики. Разве море, солнце, вода, пляж и загорелые девушки способствуют развитию напряга? Ни в коем случае. Вот и от игры мы должны будем получить массу положительных эмоций, сразу сообразив что к чему: игрок не должен утруждать себя долгим и занудным процессом привыкания к симуляторным хитростям.

Проект наполовину лицензионный. **Championship Surfer** создается при поддержке известного "вещевого" брэнда O'Neill. Именно "заводская" команда этой фирмы будет полностью представлена в проекте. Разве вы не обрадуетесь, повстречав таких "популярных" атлетов, как Джейсон Коллинз, Тим Рейес или Джон Флоуренс? Я о том же...

Разработкой этого любопытного, но пока ровным счетом ничего не обещающего произведения являются австралийцы Krome Studios. Игра выйдет "как только, так сразу". Если этой информации вам показалось мало, зайдите на www.mattelinteractive.com.

Лига чемпионов гарантирована на три года

Take-Two Interactive объявили о подписании контракта на издание и распространение игр серии UEFA Championship League

...И теперь соревнования чемпионов и просто лучших клубов Старого Света никуда от нас не денутся. Второй стороной, поставившей свой "крестик" на "историческом" договоре, является фирма International Sports Multimedia (ISM), которая займется рекламой, тиражированием и распространением футбольных симуляторов. Разработчиком по-прежнему остаются британцы Silicon Dreams. Это позволяет верить в то, что годика через три у них появится вещь, достойная FIFA от EA Sports. Take-Two Interactive, стало быть, довольствуются ролью посредника.

В новых сериях **UEFA Championship League** от указанного трио вы ежегодно вы будете находить все 32 клуба, которые принимают участие в розыгрыше Лиги, а также команды, игравшие в предыдущих сезонах, разнообразные режимы игры (можно запросто создать собственный чемпионат), возможность проводить матчи прошлого (с 1960 года и по настоящий момент).

Есть кое-какая информация о графике новых футболов. Прежний движок будет порядком усовершенствован. Чтобы добиться плавности и реалистичности движений игроков, разработчики применяют продвинутый метод Motion Capture. Появятся свежие, "вкусные" текстуры, модели футболистов станут проработаннее.

Авторы проекта обещают существенно повысить уровень подготовки искусственного интеллекта соперников, что немаловажно.

"Бета-версия" игры (Season 2000\2001) появится в четвертом квартале 2000 года на PlayStation. Чуть позже – релиз на PC.

Трехмерные поезда

У "железнодорожного отделения" Microsoft появляется конкурент

Не успели господа из конторы Билла Гейтса изрядно заинтриговать игровую общественность известием о работе над симулятором железнодорожного состава, как тут же на свет Божий вылез конкурент, заявив о своих амбициозных планах касаемо развития нового ответвления жанра симуляторов.

И снова "в деле" фигурируют австралийцы. Что-то после Олимпиады они явно активизировались.

Компания Auran ранее ничем и ни с какой стороны себя не зарекомендовала. По крайней мере, я не припомню проектов этих разработчиков. Не стремясь пойти проторенной дорожкой легкого успеха, товарищи решили заявить о себе сразу и навсегда. Как-никак, если **Trainz** получится удачным произведением, то непременно станет вехой в развитии жанра, и имя разработчика будет вписано в историю.

Но, как бы то ни было, информацией творцы из Австралии делятся крайне неохотно. То ли потому, что делиться особо нечем, то ли потому, что боятся выдать "секрет фирмы". Недавно господа разработчики выложили на обозрение трехмерные модели поездов, кои мы повстречаем в игре. Их можно покрутить, приблизить или отдалить. Что касается игры, то это будет симулятор с элементами конструктора. Сначала вы создадите свой паровоз, потом его оседлаете. Все. Дальше – тайна. Что ж, надеемся, что когда-нибудь завеса над ней приподнимется, и мы сможем сравнить проект с произведением "Микрософт". Или наоборот.

Выход **Trainz** запланирован на "размытый" 2001.

Беда не приходит одна

Electronic Arts перекроили свой сайт и систему серверов

Казалось бы, что в этом страшного? Да, в общем-то, ничего, если не считать того, что огромное количество игроков

были разом лишены возможности играть в любимые "боевые симуляторы" на серверах EA.

Гигант игровой индустрии просто "зарезал" сервера таких игр, как **Fleet Commander, WWII Fighters** и многие, многие другие. Из списка "лишенцев" были вычеркнуты лишь **USAF** и **F/A 18.** Новый дизайн сайта EA включает в себя деление на жанры, и в разделе Flight Simulators есть только вышеупомянутые **USAF** и **F/A 18.** Почему предпочтение отдали именно этим двум играм, вопрос, конечно, интересный, но не к нам, как говорится.

Возможно, все дело в том, что EA еще не до конца переработали свой старый сайт, и вскоре появятся как сервера, так и tech support'ы других игр Jane's. Пока налицо лишь тот факт, что играть на серверах EA в **Fleet Commander, WWII Fighters, F-15 Strike Eagle** и многие другие игры просто невозможно.

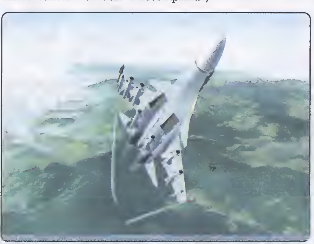
Очередная заплатка

Flanker становится еще более реалистичным

Flanker жил, Flanker жив, Flanker будет жить! Теперь - в версии 2.03.

Многие относили "второй" "Фланкер" к разряду "идеальных" симуляторов, но, как известно, и идеал должен совершенствоваться. Вот и на этот раз вышел официальный патч, который включает в себя аж сорок пунктов улучшений, касающихся реализма. Для любопытных приведу неполный список "апгрейдов":

1. Летная модель самолетов противников под управлением AI подкорректирована. Отныне машины искусственного интеллекта более уязвимы (так, оказывается, AI было легче летать?! Не знаю-не знаю, по-моему, мы и без этого много "гансов" "зажгли" в небе Крыма...).



2. Модель повреждений улучшена. Теперь имеет значение, с какой стороны от вашего самолета взорвалась ракета и на каком от него расстоянии.
3. Усовершенствована модель USS Vinson.
4. Взлет и посадка с авианосца стали более реалистичными (куда же больше-то?).
5. Кластерные бомбы поражают большую площадь, в зависимости от высоты, с которой произведено бомбометание.
6. Просчет повреждений наземных целей улучшен. Теперь просчитывается расстояние от эпицентра взрыва до цели, и при прямых попаданиях достигается наибольший эффект.
7. Физическая модель двигателей большинства самолетов в игре переработана в сторону еще большего реализма.
8. Исправлен индикатор расстояния на HUD во время бомбометания.

Ешь ананасы, рябчиков жуй,
День твой последний приходит, буржуй!

Один из самых популярных сайтов о "компьютерной" боевой авиации SIMcombatics.com претерпел сильные изменения

Новшества носят не столько внешний, сколько внутренний характер. Если раньше на этом сайте была только полезная информация и трезвый взгляд профессионалов на симуляторы военной тематики, то теперь все изменилось. Половина статей носит явно рекламный характер. Да и качеством отличаются далеко не все из них. Яркий пример тому – обзор **SWAT 3 Gold Edition,** в котором расхваливают провальный в принципе проект. А уж когда находишь статью о **FPS Elite Force: Voyager** становится просто смешно...

Думаю, такая ситуация очень огорчила поклонников данного портала, а некоторых "умельцев" огорчила вдвойне. Так, недавно на сайт была предпринята атака хакеров, причем вполне успешная. Что они там напортачили не столь важно – главное, чтобы этот "звоночек" стал предупреждением владельцам сайта.

До свидания, Motor City, здравствуй, Motor City Online!

Столь ожидаемый Motor City мутирует в онлайновую игру

Если вы помните, выход **Need For Speed: Motor City** должен был состояться в конце сентября, однако прошло уже больше двух месяцев, а релиза все нет и нет...

Не стоит бросать в EA тухлые помидоры. Все дело в том, что в настоящий момент игра трансформируется в... **Motor City Online!** Да, вы не ошиблись, это чисто онлайновые гонки, которые будут проводиться исключительно в Интернете.

С одной стороны, это очень плохо, ибо настоящие виртуальные водилы не получат гонок на почти настоящих хот-родах, которые можно было бы переделывать по своему усмотрению. А вот с другой, ничего подобного до сих пор не существует, и господа из Electronic Arts вполне могут стать первооткрывателями нового жанра, жанра онлайновых автосимуляторов.

Возникает весьма щекотливый, и одновременно интересный вопрос: можно ли будет продавать созданные своими руками виртуальные машины через e-bay? Если да, то перед нами еще один источник заработка в Сети.

Выпуск новостей подготовили
Reckless Driver, Chelovek-Mashina,
Иван Банников AKA Alhok, Webrunner

Reckless Driver

Colin McRae Rally 2

Однозначно, ралли – самый зрелищный вид автоспорта (не берем в расчет американские развлечения типа "бигфутов" и тэдэ). Промчаться по узенькой дорожке под двести километров в час, затем резко оттормозиться, потянуть вверх ручничок, замутив контролируемый занос, а потом снова ударить по газам и, пришпорив полноприводного красавца, мгновенно унестись вдаль – ну разве это не шоу? А прыгнуть с импровизированного трамплина и пролететь в воздухе несколько десятков метров? Такое возможно только в ралли, где слово "эффективно" во многих случаях является аналогом "эффектно".

А не зрелищность ли является тем раздражителем, который, словно магнит железку, притягивает игрока к экрану? Именно она, родимая. Большинство геймеров готовы продать душу дьяволу – лишь бы поиметь возможность лицезреть впечатляющую трехмерно-цветную картину разрушения у себя на мониторе. Общеизвестная истина. Также, все мы хорошо знаем, что зачастую, не предпринимая попыток создать по-настоящему толковую игру, разработчики хватаются за внешнюю привлекательность своего детища, пытаясь сделать его очень красивым и эффектным, заманив красивым "скриншотом" человека наивного, из разряда тех, кто ведется на обещания.

Именно ралли для автосимуляторов является своеобразным "козлом отпущения". Согласитесь, смешно было бы выделывать "кренделя" на болиде первой "Формулы" или прыгать с горок на кольцевых машинах. А вот ралли как нельзя лучше подходит на роль "короля гоночных аркад".

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters
Срок выхода	Конец 2000 года

... Это не могло не сказаться. Мы видели много простеньких симпатичных раллийных произведений, но лишь одна игра может называться настоящим симулятором ралли. Речь идет о Colin McRae Rally, прошлогоднем хите от Codemasters. Отчаявшись получить нечто похожее (хотя бы) от других разработчиков, теперь мы ждем продолжения. Слава Богу, осталось недолго...

Версия для компьютера будет сильно отличаться от приставочной. Это коснется и модели поведения машины на трассе, и алгоритма повреждений, и настроек автомобиля

Обкатка на "Плаустатнон"

Первая "Сонька" уже холодеет, но зто не мешает разработчикам проводить "обкатку" своих произведений на древней приставке, перед тем как выпустить основной релиз для ПК.

ничуть не впечатляет, верно? Успех на "Плейстейшене" еще ни о чем не говорит. Достаточно вспомнить похабную серию "Тест Драйв", которая пользовалась стабильным спросом у приставочников, однако с треском провалилась на ПК. Это хорошо понимают и сами создатели проекта, заранее успокаивая придирчивых "юзеров".

"То, что продемонстрировано нами на "Сони" в продолжении "Колин Макрей Ралли", - лишь малая часть реального потенциала игры. Не секрет, что сегодня персональный компьютер оставил далеко позади хитовую приставку прошлого. Поэтому мы с облегчением вздохнули, когда работа над приставочной версией

● А сегодня наша мама отпровляется в полет, потому чта наша мама нозывоется... Мокрей

Именно так поступили создатели второго "Макрея". Первоначально игрушка стартовала в формате PSX и собрала массу положительных отзывов, став одним из бестселлеров последнего времени. Но ведь нас зто была, наконец, завершена и мы получили в свое распоряжение гораздо более мощную машину и смогли по-настоящему воплотить все задуманное. Версия для компьютера будет сильно отличаться от приста-

вочной. Это коснется и модели поведения машины на трассе, и алгоритма повреждений, и настроек автомобиля. Естественно, графика будет смотреться гораздо выгоднее. Вы увидите практически другую игру".

Примерно к этому сводятся заявления разработчиков по поводу грядущего "порта", который назвать столь малоприятным словом даже язык не поворачивается. Вообще, лично мне очень интересно посмотреть на усовершенствованный вариант и без того одной из самых совершенных физических моделей в жанре автосимуляторов.

Что же касается настроек машины, то тут, бесспорно, работы для "мастеров кода" – непочатый край. То, что было предложено игрокам в прошлогодней версии, явно не тянуло на уровень хорошего компьютерного симулятора. Даже передаточные числа коробки нельзя было настроить. В сиквеле обещают новый, более гибкий подход, который удовлетворит любого (или почти любого) виртуального механика.

Графика: наша цель – реализм!

Тут уж наобещали традиционно много. Особенно доверчивым игрокам впору бежать за губозакатывающей машинкой и удаляющей лапшу вилкой. Но мы ведь не из таких? Поэтому отнесемся ко всему нижесказанному "с пристрастием". С этаким хитрым прищуром посмотрим на воображаемого разглагольствующего пресс-атташе и лукаво спросим: "А ли не врешь?!".

Делать серьезный автосимулятор с мультяшной (хоть и красивой) графикой – это баловство. А ведь местами первая часть CMR очень напоминала красивый мультфильм. Ну а после выхода таких высокохудожественных шедевров, как Rally Championship или Porsche Unleashed, первый "Макрей" и вовсе как-то потускнел.

Чтобы не ударить в лицо грязью, в новом проекте создатели делают ставку на максимально точное воспроизведение действительности. Программисты уделяют пристальное внимание освещению, ибо оно способно придать шарм реалистичности даже безнадежному в плане графики проекту. Динамичные тени, правдоподобные отражения природы в стеклах автомобиля, фотореалистичные текстуры. Конечно же, вырастет количество полигонов на каркас машины. Не исключено, что в итоге подрастут и системные требования.

Последним пунктом, имеющим, впрочем, довольно косвенное отношение к графике, станет модель повреждений. Машина теперь будет не только мяться, как в предыдущей части, вы сможете оторвать бамперы или спойлер. Поломки окажут самое действенное влияние на поведение авто. Не исключено, что к последнему СУ игрок не сможет не то что претендовать на победу, даже нормально управлять разбитым автомобилем станет невмоготу.

Что касается починки, то здесь, как кажется, все остается по-прежнему. За ограниченный временной промежуток играющий должен будет отремонтировать основные узлы машины по выбору. На все времени (как в V-Rally 2) не хватит.

Все как у людей

Как и в предыдущей серии, соревноваться мы будем с реальными гонщиками мирового раллийного первенства. Прекрасно! Разве не приятно будет обставить на ралли "Тысячи озер" Мяккинена или уделать в Испании Сайнса? Очень заманчивое предложение. Непременно им воспользуемся.

Разве не приятно будет обставить на ралли "Тысячи озер" Мяккинена или уделать в Испании Сайнса?

В игре мы с легкостью обнаружим 12 раллийных автомобилей современности. Очень хочется верить, что, как и в любом правильном компьютерном симуляторе, машины окажутся открытыми все сразу, а не в зависимости от уровня сложности, как в прошлом году. Нет информации и о великих раллийных болидах прошлого (где ты, о "Лянча ХФ Интеграле"?).

На протяжении заезда даже по одному единственному СУ погода может перемениться в реальном времени. Со всеми вытекающими последствиями. Вместо солнца появится дождь, сухой, прогретый асфальт станет мокрым и холодным, поведение автомобиля изменится на глазах.

И сразу же возникает вопрос. Реальное изменение погодных условий окажется данью реализму или же простым следованием модным тенденциям? Если первое, то стоит ожидать удлинения спецучастков. Прохождение самых больших из них в таком случае вполне может занять и полчаса (с ужасом вспоминаю подобные "вояжи" в Rally Championship 2000). Если же случится второе, то мы встретим изменяемую "по мановению волшебной палочки" погоду. Щелкнули пальцем – дождь, взмахнули лапкой – повалил снег. Лично я в данном случае (не двумя руками, но все же) – за второй вариант. Не хочу, чтобы CMR потерял присущую ему динамичность.

Последнее обещание творцов – развитая система многопользовательской игры. Тут и баталии по сети в аркадном режиме (на трассе до восьми автомобилей), и чемпионаты по Интернету на сайте Codemasters Multiplayer Network. В общем, все как у людей.

Короче говоря, дорогие мои, Colin McRae Rally – это именно та игра, которую стоит ожидать с превеликим нетерпением. Codemasters вряд ли сделают продолжение хуже первой части. А учитывая, что оригинальный "Макрей" был, без преувеличений, крут, то...

Выводы будут позже. После релиза.

Пабаловавшись ручничком, машину ставим мы бачкам

Chelovek-mashina

Намедни узнал, что "за кордоном" люди давно уже сходят с ума по радиоуправляемым машинкам. Мало того, что покупают подобные модели за бешеные деньги, они умудряются проворачивать дорогостоящий тюнинг этих автомобильчиков! Приобретают новые покрышки, амортизаторы, движки, устанавливают полный привод (!). Да, загнивает капитализм, ничего не скажешь...

Также совсем недавно было обнаружено, что прикольными людьми из Team 17 ("Червячки" – это навсегда) разрабатывается игрушка под названием Stunt GP. В ней вы сможете купить себе управляемую с пульта машинку и принять участие в соревнованиях. За победы будете получать "денежные эквиваленты" и тратить их на постепенные апгрейды. Понятно, что все это в итоге окажется гораздо разнообразнее, веселее и проще, чем в жизни, ведь перед нами аркадные гонки.

Покушение на Re-Volt?

До последнего времени королем жанра радиомашинок был небезызвестный "транснациональный" (в смысле, и приставочный, и компьютерный) хит от Nintendo Re-Volt. Игра была выдающаяся по всем параметрам. Авторам удалось грамотно передать ощущения от управления машинкой (монитор был как окошко на улицу, где ездит малюсенькая автомобилинка).

Stunt GP не собирается бить дряхлеющего конкурента его же оружием. У игры достаточно своих козырей, чтобы стать самой-самой радиоуправляемой аркадой. Да и кто сомневается в том, что у людей, в свое время подаривших нам беспрецедентных

Жанр	Гонки на радиоуправляемых машинах
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Team 17
Срок выхода	Четвертый квартал 2000 года

мым откровенным воплощением идеи великой аркады. Посмотрите-ка на название. Первое слово какое? Stunt! Трюк, по-русски. И только потом – GP. Гран При. Стало быть, намечается настоящее первенство среди трюкачей. Это не просто гонки по кругу – это шоу. А актеры в нем – модельки автомобилей.

Новые деньги – "аэромили"

Смысл игры в общих чертах сводится к двум словам: "Победить красиво". Если получится, то и деньги, и очки, и первые места, все это рекой польется в ваши закрома.

Кто сомневается в том, что у людей, которые в свое время подарили нам беспрецедентных (ну, почти беспрецедентных ;)) Worms, получится нечто большее, чем заурядная гонка?

Игровой процесс – сплошное аркадное удовольствие. По крайней мере, так говорят представители западных игровых СМИ, коим довелось устроить тестовой версии игры приличный "пощуп".

Машинка управляется легко и непринужденно. Все повороты преодолеваются на большой скорости. Проблем с заносами, как в "Ре-Волте", не возникает.

Но не дорогой единой живы "вехиклы" из Stunt GP. Приличную часть гонки машинки проводят в воздухе. Возможностей туда попасть – хоть отбавляй. Когда автомобильчик взлетает, начинается самое интересное. Приходит время трюков. За фигуры, которые вы сможете выполнить в затяжном полете, выдаются так называемые "аэромили". Аналог земных денег. Именно на эти самые "мили" вы купите потом усовершенствования для авто. В игре существует потолок тюнинга. Максимально навернув одну машину, придется позже раскошелиться на новую, покруче. Это судьба.

Единственное разочарование

Читая сообщения о Stunt GP, я разочаровался всего один раз. :да узнал, что не будет оружия. :какого. Зато в избытке турбоускоие, запас которого можно будет олнить в... боксах. По замыслу ɪрцов это внесет некоторый злеɛнт стратегии в происходящее.

Выбор машин поистине царский. Четыре класса и в общей сложности шестнадцать машинок. Доступными

зания: багги, джипы, скоростные модели.

Что касается локаций, то тут все более-менее стандартно. Супермаркеты, стоянки, даже бассейны. Маленьким машинкам – компактные трассы. Впрочем, компактные – это не значит простые. За примерами далеко ходить не надо – посмотрите где-то в разделе, по соседству, Stunt Truck Driver 2. Та-а-кая колбаса... Да и западные журналисты в один голос утверждают, что трассы Stunt GP являются аналогом сборных детских треков Hot Wheels, которые дадут фору иным американским горкам.

Претендент на звание?

Игра появится ближе к концу конца века. То бишь, должна стать хорошим рождественским подарком. Не знаю, не знаю. По крайней мере, графика однозначно хороша, а вот в плане игрового процесса... Поживем-прозреем. Можно отметить только, что западные обозреватели единогласно предрекают игрушке удачную карьеру. Говорят, что это будет один из лучших аркадных гоночных проектов уходящего года. Поэтому есть повод для оптимизма. Хотелось бы в итоге встретить игру хотя бы сравнимую по уровню интересности с Re-Volt.

Reckless Driver комментирует:

Что, опять детки и их маленькие машинки на игрушечных дорожках? Разработчики, вы издеваетесь, что ли?! Но не буду кипятиться. Рано еще... Однако если все окажется как в последних "хотвилсовских" творениях, опущу немилосердно. Впрочем, имя товарищей из Team 17 пока еще не запятнано ими самими. И надеюсь, не будет...

Krotello

Rage Rally

Rage... Довольно громкое имя в мире компьютерных игр, не правда ли? По-хорошему громкое. Сразу вспоминаются такие шедевры, как Incoming и Expendable. Их обалденная графика и эффекты. Этот мягкий свет, который присущ только играм от Rage Software.

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Rage Saftware
Разработчик	Tridream
Требуется	Pentium-II 300, 32 Mb RAM
Рекомндуется	Pentium-II 450, 64 Mb RAM, 3D

Да и играть в них было интересно... Но, видать, надоело ребятам делать “пиф-пафы”, хоть и очень красивые. Решили чуваки сварганить “гонки”. Замахнулись они на “святая святых” автоспорта – ралли! В то, что RR будет интереснее по управляемости и более зажигательной, чем старинный McRae, я не верил и до того, как Installation Complete (по-моему, Colin McRae Rally еще лет так на сто останется “впереди планеты всей” :)). А вот по графическому исполнению надеялся, что RR поспорит с Rally Championship 2000, где, на мой взгляд, “видеоряд” был просто отменным. Итак, посмотрим, чего удалось добиться, а чего нет Rage Software в их RR...

Junction... Э-э-э, типа, перекресток...

Приблизительно такой была моя реакция, когда я увидел проносящийся в перпендикулярном мне направлении автомобиль. Как, спросите Вы? Об косяк, отвечу я ;) . “Все дело в волшебных дурачках”, а точнее, в том, что предложенные Вам в игре трассы (язык не поворачивается назвать ЭТО раллийными СУ) – кольцевые! Ну, ладно бы просто кольцо (сразу вспоминается Sega Rally и другие аркадные закосы под ралли, к которым, к сожалению, относится и сие произведение), так одно из них эти изобретатели завернули “восьмеркой”, позволяя отстающим (обгоняющим) на полкруга таранить своих соперников. Ах да, забыл! С игроком сражаются три машины, стартующие в режиме Arcade. Еще есть Time trial, но там нужно лишь наматывать круги, типа на лучшее время. Кстати, всеми настройками (которых нет :)) можно руководить из тупейшего интерфейса а-ля Screamer Rally середины девяностых. Можно примитивно “настроить” графику, звук, контроллер и выбрать Demo, Arcade или Time trial mode. В общем, все, что нужно, но очень мало. А еще нам дозволено выбрать один из двух полноприводных чудо-автомобилей под 300 л.с. собственной конструкции Rage. На этих машинах Вам предстоит колесить кругами по четырем кольцам, два из которых гравийные, одно “зимнее” и еще одно – асфальт/гравий. Колесить получается довольно забавно, если бы не одно “но” - уж очень напоминают “раллийные болиды” своим поведением “кольцевые”. Они любят, чтобы их “оттормозили” на прямой перед поворотом, а потом “под газом” протащили по грамотной траектории. Но это же ралли! Хочется пройти поворот в эффектном заносе, “с ручничком”, так сказать (Reckless Driver’y – пламенный привет!). Ответ на этот question я получил, посмотрев повтор одного из заездов (даже терминология вся “кольцевая”, блин, лезет). Он был прост – контрсмещение. Только с его помощью соперники “мели хвостом” в поворотах, почти не используя тормоза. Научившись сему приему, можно получить кое-какое удовольствие от этого “кольцевого ралли”. Конечно, управление далеко не идеально (McRae fareva rulezzz) и даже немного странновато смесью двух совершенно различных автосоревнований, но оно не без “изюминки”, и, именно благодаря этому, RR смог прожить на моем винте более суток :} , так как больше смотреть в этой игре не на что. Графика добротна, хороша... была... когда появился Incoming. Сейчас это не впечатляет. Regular. Да и вся рейджевская мультяшность как-то неуместно смотрится в должном казаться реалистичным ралли. Rally Championship 2000 мне показался графически намного круче (пусть заберет свой “гиг” и триста :)).

And What Have ‘U Got At Da End Of Da Day?..

А имеем мы очередной кольцо-ралли-не-пойми-что полуфабрикат. Хотя и с громким именем Rage на щите. Но “имидж – ничто, жажда – все!”, поэтому – эй, вы, те, кто хотел поиметь “Рэйджево ралли”, бросьте вы эту затею! Смотреть там не на что. И управлять особо нечем.

● Жить и летать, как учит великий Reckless!

Reckless Driver комментирует:

Опять подобие Bo Srally? О да! Это лично меня тяготит и толкает на написание открытого письма президенту России дяде Вове с целью запрета и наложения вето. Он сможет, я знаю. А если серьезно, то Кротелло (мой прапрапрадед знавал его предка, который любил душить жен) во всем прав. Вот что значит школа! Ждем второго “Макрея”, кстати.

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

"Ил-2. Штурмовик"

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	"1С"/BlueByte
Разработчик	"1С":Maddox Games
Срок выхода	Февраль 2001

Надо признаться, что в славную фирму "1С" я ехал со смешанными чувствами. Конечно, "Штурмовик" хвалят все, кому не лень, но... Falcon 4.0 все тоже любили заочно, а как вышел – так и выяснилось, что без патча никак. Потом стало ясно, что и одним патчем дело не обойдется; в конце концов наделали аж восемь штук. А о чем можно судить по скриншотам? Да ни о чем. Мало ли, что красивые. И это еще не все.

Недавно на одном "буржуазном" сайте некий счастливчик поделился впечатлениями от бета-версии B-17 II The Mighty Eight. И в числе всего прочего он сказал примерно следующее: "Тут говорят, что у B-17 II немереные системные требования. Не знаю-не знаю. С процессором Athlon 990 MHz framerate был вполне приемлемый. Ну и, конечно, есть смысл поставить 256 Mb RAM, потому что если у вас стоит 128 и меньше, то игра свопится почти непрерывно".

Прочитав это, я вновь вспомнил те самые красивые скриншоты из "Ила" и заявления о том, что графически он должен, согласно замыслу, превзойти B-17 II. Стало жутковато.

Сразу же

А тут еще ходили и такие слухи – якобы минимальные системные требования "Ил-2" были пересмотрены, и теперь нам понадобится "камушек" не меньше, чем PIII-600. В общем, в 1С я прибыл, находясь под гнетом мрачных предчувствий. И первый мой вопрос Олегу Медоксу, главе проекта, касался именно системных требований.

...Вы знаете, врут люди. Все действительно очень красиво (о самой этой красоте мы поговорим чуть позже), но системные требования вполне разумны. Тут же выяснилось, что PIII-600 – это не минимум, а то, что рекомендуется для наилучшего эффекта. Сразу замечу, что игра вполне стоит того, чтобы затовариться этой штукой.

А графика в "Ил-2" действительно лучше, чем у B-17. Ну, по крайней мере, не хуже. Мне так кажется. И с FPS все в порядке. Проект демонстрировали мне на Celeron 450 с почти полной детализацией – и все нормально работало.

Кстати, о графике.

Так что там с ней?

Почти в каждом симе есть какие-нибудь графические недочеты. Допустим, модели самолетов весьма неплохи, а вот земля, мягко говоря, не впечатляет. Или так: ландшафт смотрится приятно, а облака – полнейшая мерзость. Возможна такая ситуация (практически стандартная, кстати сказать): все бы ничего, но вот виртуальная кабина вызывает не лучшие физиологические реакции. WWII Fighters вышли два года назад – и за все это время ни один симулятор так и не смог их переплюнуть по части прорисовки виртуальной кабины.

А "Ил-2" очень хорош. Слабые места практически не обнаруживаются. Единственное, что показалось мне несколько примитивным – это модели бронетехники, если смотреть на них очень крупным планом. Понятно, что такое разглядывание с борта самолета абсолютно невозможно.

Все остальное находится на исключительно высоком уровне. Это относится и к земле со всякими строениями, и к облакам. Надо вам сказать, что, в отличие от всех остальных авиасимуляторов, в "Ил-2" облака действительно трехмерны, и их вид существенно меняется в зависимости от того, с какой стороны на них падает солнечный (или лунный) свет.

Дым и огонь выше всяких похвал. Описывать тут нечего, надо просто посмотреть на скриншоты.

Нельзя не сказать про сами модели самолетов и про то, как они меняются в результате попаданий. Повествовать тут можно долго, замечу лишь, что пробоины в обшивке (в том числе и сквозные дыры в плоскостях) образуются в корректных местах – именно там, куда попали пули или снаряды.

И наконец, кабина. Слава те, Господи, – похоже, вышеупомянутые WWIIF получат-таки долгожданный облом. Потому что сколько можно уже.

Все, что сделали 1С:Maddox Games – это разработали очень добросовестный математический аппарат. И выяснилось, что даже в весьма экзотических ситуациях он работает так, как нужно

В качестве дополнительных "фич" можно упомянуть плавные, в реальном времени, рассветы и закаты. Такого еще нигде было. Солнце аккуратно уходит за горизонт, яркость освещения, его цвет и позиция источника меняются (облака розовеют, а тени от танков на земле удлиняются). Потом встает луна. В дымке.

Там еще много всего есть. И engine до сих пор совершенствуется.

Те самые уравнения

О летной модели Олега Медокса спрашивают многие. И он всегда с удовольствием отвечает: для точной имитации характеристик каждой машины используются примерно пятьсот различных уравнений, которые...

Не будем читать здесь лекции по аэродинамике и прикладной математике, а лучше приведем пару примеров. После того, как моделирование самого Ил-2 было завершено, выяснился интересный момент: виртуальный штурмовик совершенно не желал валиться в штопор. То есть совсем никак. Авторы незамедлительно обратились к уникальному документу — сохранившемуся до наших дней руководству по летной эксплуатации Ил-2 — и выяснили, что реальный самолет себя именно так и вел. Собственно, поэтому на нем и можно было человека научить летать за десять часов. Что и делалось.

Еще одна интересная история приключилась, когда как-то раз виртуальный Ил-2 в бою потерял один из закрылков. Надо сказать, что зто довольно редкая ситуация — как правило, закрылок теряется вместе с крылом. Но вот свершилось... И при попытке выпустить оставшийся закрылок самолет тут же начал переворачиваться.

Это, конечно же, правильно — поскольку аэродинамические силы, воздействующие на машину, стали асимметричными. Но почему-то подобные зффекты в авиасимуляторах реализуются исключительно редко.

Но самое интересное заключалось в том, что подобный зффект стал неожиданностью и для самих разработчиков — они вовсе не думали о нем в процессе создания летной модели. Все, что сделали 1C:Maddox Games — зто разработали очень добросовестный математический аппарат. И выяснилось, что даже в весьма зкзотических, непредусмотренных ситуациях зтот самый аппарат работает так, как нужно.

Специалистам фирмы Thrustmaster, которые в данный момент пишут конфигурации для своих продуктов под обе игры, а, стало быть, имеют возможность сравнивать, больше понравился "Ил-2"

О краснозвездных "мессерах", злобных танкистах и прочем

Теперь уже все знают, что кампаний в "Ил-2" будет две — советская и немецкая. Проклятые буржуи почему-то желают летать на "мессерах".

Любопытно, что для онлайновых боев (да и просто для того, что называется random mission) машину можно выбирать вне зависимости от того, на какой стороне ты воюешь. Олег показал мне один скриншот, изображавший воздушный поединок — наш против немца. В зтой картинке явно было что-то не так. И, присмотревшись, я понял, что именно: оба самолета были "сто девятыми", но один из них был раскрашен в точности как советский истребитель — тут тебе и звезды, и правильные номера... Пустячок, а приятно.

Кампания в "Ил-2" будет полудинамической. Попросту говоря, война в целом (например, как в Falcon 4.0) не моделируется, но в пределах одной миссии каждая боевая единица — воздушная, наземная или морская — будет "живой". Сама структура кампании, как сейчас модно, ветвящаяся, но, к тому же, каждому ее "узлу" соответствует не одна миссия, как обычно, а несколько; они выбираются случайным образом.

При таком раскладе, конечно, важно то, насколько достоверно моделируются наземные сражения. Меня заверили, что с зтим все в порядке. Если речь идет о танковом бое, то для каждого танка правильно учитывается его огневая мощь и защищенность. Тут же был продемонстрирован соответствующий скриншот: четыре подбитых немецких T-III и наша "тридцатьчетверка", тоже, правда, подбитая; смысл заключался в том, что, пока немцы с ней разбирались, она успела сжечь четыре средних танка врага, что, разумеется, правильно. Мораль: "Ил-2" неплох, даже если в кадре вообще нет никаких самолетов.

Возможные оценки ситуации

Здесь мы попробуем поступить так, как обычно поступают в уважающих себя разведслужбах. Полную картину происходящего представить нельзя, поскольку информации не хватает. А потому даются две предположительные оценки ситуации — оптимистическая и пессимистическая. Так и сделаем.

Оптимистическая оценка. В феврале состоится релиз. B-17 II слегка отдохнет. (Вообще, отдых B-17 — зто уже не прогноз, а суровая действительность: специалистам фирмы Thrustmaster, которые в данный момент пишут конфигурации для своих продуктов под обе игры, а, стало быть, имеют возможность сравнивать, больше понравился "Ил-2"). А вместе с ним и все остальное, что было выпущено до того. Причем отдохнет крепко так, по всем основным показателям — и по графике, и по реалистичности. "Ил-2. Штурмовик" станет симулятором 2001 года. Конкурентов у него не будет. С чисто формальной точки зрения, конечно, найдется парочка, но... Тут же пойдет поток "аддонов", и игра станет "народной". Не исключено даже, что на зтой почве начнется некий симуляторный ренессанс — как начался ренессанс CRPG после Fallout. Оно и к лучшему — а то что-то у нас со Святыми Граалями напряженка.

Ну что ж, наступил черед пессимистической оценки... хоть и не особо я в зто верю. Итак. Возможно, что в феврале действительно состоится релиз, а бета-тестинг, вопреки нынешней моде, будет полностью завершен. "Ил-2" — зто продукт исключительной мощности, но испортить его все еще можно — например, скверным дизайном миссий (именно такая судьба постигла очень талантливые A-10 Cuba!, первый Flanker и Steel Beasts). К тому же...

Нет, ну его. Будем верить в лучшее. Благо оснований для зтого — более чем достаточно.

Хроника пикирующего...

(фрагменты расшифровки записей "черного ящика" с пояснениями и последующими комментариями эксперта)

***

На фонограмме ясно различимы голоса руководителя проекта "Ил-2. Штурмовик" Олега Медокса (далее – О.М.) и представителя журнала "Навигатор Игрового Мира" Андрея Ламтюгова (далее – НИМ).

***

Фрагмент 1

[Слышен рев моторов, пушечно-пулеметные очереди]

О.М.: Хе. Вот стервятники. На облака можешь не смотреть. Это старые облака. Мы тебе потом новые покажем.

[Три "мессера" под управлением AI обстреливают один "Ил-2", ведомый им же. Стреляют, как живые: сначала пристреливаются из пулеметов, потом начинают долбить из пушек]

НИМ: А квалификация твоего стрелка со временем повышается?

О.М.: Нет. На самолете, управляемом игроком, она всегда максимальная. Только у AI самолетов меняется.

[Два "мессера" и "Ил-2" падают. Третий "мессер", с почти полностью срезанным килем, тянет на свой аэродром]

НИМ: Ну дай порулить-то. Сколько можно?

О.М.: Мы тебе сейчас Як-9У дадим.

Конец фрагмента. Комментарий эксперта:

Пока что в игре действительно есть летабельные Як-9 и Ла-5, которых в финальной версии не будет. Однако потом они появятся в "адд-онах". И Ла-7 тоже. Что же касается самого Ил-2, то в игре воссозданы практически все его модификации, включая Ил-2Т – торпедоносец.

Фрагмент 2

О.М.: В штопор валишь?

[пауза]

О.М.: Сейчас, до ста пятидесяти дойдет и...

[пауза]

О.М.: Все, сорвался.

НИМ: Похоже, просто свалился.

О.М.: Похоже, что... Не-е-ет, это штопор! Видишь?

НИМ: Вижу.

[пауза]

О.М.: Не так резко. Сейчас опять сорвешься.

НИМ: Все, вышел. А когда все дребезжало – это флаттер был?

О.М.: Флаттер. А если самолет еще больше разогнать, то и развалился бы. А вот это, кстати, новые облака.

НИМ: Похоже на то, как во "Фланкере"...

[Хохот всех собравшихся]

О.М.: От той технологии, которая была во "Фланкере", мы уже отказались. Видишь – эти облака полностью трехмерны. Смотри, как меняется освещение.

[Очередная пауза. И сколько их будет, этих пауз – еще неизвестно]

О.М.: Взгляни на воду. Что – красиво?

Конец фрагмента. Комментарий эксперта:

Это облетывался Ла-5. А штопор в "Ил-2" правильный. Красивый. Давно мы не видели ничего подобного. И флаттер там действительно есть. Пожалуй, это единственный авиасим, где присутствует флаттер.

Что касается воды и облаков. Облака в игре и впрямь самые лучшие. А вода дает отблески от солнца, причем правильного цвета. Дело было на закате – море стало багровым...

Фрагмент 3

[Звуки боя, как обычно]

НИМ: ...То есть ты можешь фактически отцепить вагоны от состава?

О.М.: Конечно. Смотри. Вот они и отцепились. А вот уже горят, и паровоз один едет. Сейчас и его подобьют.

Конец фрагмента. Комментарий эксперта:

Да, именно так – можно отстрелить вагон от поезда. Вообще же, "интерактивность мира" здесь на высочайшем уровне. В городах, которые по плотности застройки если не превосходят, то уж, по крайней мере, не уступают фланкерским, можно разрушить каждый дом!

Фрагмент 4

[Зловещая тишина, изредка прерывающаяся шорохом страниц]

О.М.: Что, интересно?

НИМ: "Допустим, что скорость пули – восемьсот метров в секунду"... Хм... "Стрельба в воздухе", год издания – 1955...

Конец фрагмента. Комментарий эксперта:

Все окрестности рабочих мест команды Медокса завалены всевозможной литературой, так или иначе относящейся к предмету. Тут и ксерокопии редчайших документов НИИ ВВС РККА, и альбомы, посвященные истории Люфтваффе... много всего. В командирском шкафу стоит подборка видеокассет с документальными фильмами о самых известных немецких самолетах. На десктопе компьютера отчетливо различим линк на Combat Flight Simulator 2 – врагов надо знать в лицо.

Фрагмент 5

[Фон какой-то непонятный]

О.М.: Смотри, чего он делает.

НИМ: И чего?

О.М.: Заглушил мотор и планирует, чтобы не услышали.

НИМ: Ты хочешь сказать, что зенитчики здесь могут обнаружить тебя по звуку мотора?

О.М.: Почти так.

[пауза]

О.М.: Все, газанул, пошел в атаку. Смотри! Видел, как мост рухнул?

НИМ: Видел... что ж не видеть.

Конец фрагмента. Комментарий эксперта:

Много здесь уникальных моментов, много... Кстати, речь шла об AI'шном самолете. AI здесь очень подкован по части таких вот хитрых маневров.

Фрагмент 6

[Тишина. В спокойной обстановке проводится осмотр новых моделей и прочего]

НИМ: Красиво, черт возьми...

О.М.: Вот так. Танки лучше, чем в некоторых танковых симуляторах.

НИМ: А катки одной плоскостью изображены?

О.М.: Одной, все время приходится держать в уме общее количество и сложность моделей, чтобы не перегрузить игру по скорости. А вот новая кабина "Эйркобры". Ну как? *[Кому-то в сторону]* Подвигай ручку, пусть человек посмотрит.

НИМ: Ага, вижу. Здорово.

Конец фрагмента. Комментарий эксперта:

Это не лучшие модели танков в истории, но для авиасимулятора они превосходны. При осмотре их крутить приятно – броня очень красиво поблескивает. Сразу возникает ощущение объемности.

Что же касается виртуальных кабин, то "Штурмовик" – это, видимо, единственная игра, которая может в данном аспекте всерьез конкурировать с WWII Fighters... точнее, WWII Fighters могут конкурировать. Еще точнее, могут пытаться конкурировать.

Фрагмент 7

НИМ: ...Да, летабельный Пе-8 – это было бы круто.

О.М.: Ага. Если сделать его – B-17 сразу окажется в...

Это был последний фрагмент. Далее следует отказ всех бортовых систем. Finita, в общем.

Комментарий эксперта.

Летабельного Пе-8 пока не будет, хотя этот самолет уже смоделирован, и его трехмерную модель мне показывали.

Общий вывод такой. Это не полная расшифровка записей; на одном из фрагментов, который сюда не вошел, Олег Медокс говорит: "Да ты не беспокойся. Игра у нас будет лучше всех".

А я и не беспокоюсь. Делать мне больше нечего! Тем более – по этому поводу.

Андрей Ламтюгов

Маленький Вкшимук

Stunt Track Driver 2: Get'n Dirty

Вот мы такие большие дядьки и (иногда) тетьки играем в свои компьютерные игры и забываем порой, что братья наши меньшие, зовут которых "дети", тоже не прочь иногда сесть за комп.

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Mattel Interactive
Разработчик	Semi Logic Entertainment
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233

Детям тоже нравится играть. Только вот взрослые занудства их не прельщают. Им хочется "чего-то такого, заводного". Чтоб зверьки, опять же, на заднем плане (деточка, смотри – кошечка, агу!) и все, как водится, такое.

Странно, что до сих пор Тютелев не завел себе маленького, годков десяти, рецензента, который и разбирался бы с такими вот игрушками. Почему всегда я?! Впрочем, стоп!

Игра про игрушки

История уже столкнулась с "экранизацией" игрушек от западной компании Mattel. Всяческие штучки-дрючки на управлении – это их конек. Он сделал компанию прославленной на весь мир. Серия Hot Wheels (на использовании "героев" которой и построена рассматриваемая игра) – бестселлер всех времен и, как водится, народов.

Первое творение "по мотивам" оказалось довольно-таки странным. Трассу тогда глумливые, по всей видимости, разработчики представили в виде заранее прорисованной и анимированной по полной программе картинки, взаимодействие с которой происходило только в специально подготовленных местах без согласия на то игрока. Машинка неслась себе вперед, а геймер был вправе лишь изредка подруливать, направляя тщедушное авто куда надо. Причем треки (малюсенькие участки человеческого быта: квартиры, бани, отхожие места) при многократном увеличении (моделька-то очень маленькая) становились похожими на хитрейший лабиринт. И лишь сильно развитый "ум" "радио-контроллед-вехикла", который сам чаще всего поворачивал в нужную сторону, помогал игроку сориентироваться в диковинной гонке. Странный и, признаюсь честно, абсолютно неинтересный игровой проект.

И-и-и-естердей!

Теперь у нас есть продолжение, с гордой приставкой "месим грязь". Стало ли оно лучше, развило ли идею, вознесло ли компанию по производству игровых приспособлений для братьев наших меньших по прозвищу "дети" на новый уровень? Нет, нет и еще раз нет!!! Это тривиальный "аддон", остерегайтесь его, уважаемые журналопочитатели!

Действительно, игрушка не изменилась ни на йоту. В плане общей идеи. А отличие от первой части лишь в том, что теперь начищенный до блеска паркет квартиры и прочие "ваннокухни" сменились на куда как менее презентабельный грунт. Месим, как сказано, грязь, атакуем пруды, морские берега, пещеры и, как водится, огороды! Какое, с позволения будет сказать, "г..."!

Движок остался неизменным, а, стало быть, графика выглядит еще ужаснее, нежели год назад. Трехмерные трассы хоть живописны и недурно анимированы, все же бесцветны и расплывчаты. Модельки машинок – уровень позавчерашнего дня. И все это дело под занудно-попсовый рок'н'ролл. Душа болит...

Детям тоже нравится играть. Только вот взрослые занудства их не прельщают. Им хочется "чего-то такого, заводного". Чтоб зверьки, опять же, на заднем плане (деточка, смотри – кошечка, агу!) и все, как водится, такое

Неудача

Есть и чемпионат, и даже кубок. Но, так или иначе, смысл всех соревнований сводится к одному – приехать как можно быстрее... в гордом одиночестве. Никого обгонять не надо.

И еще. От тех выкрутасов, что выделывает во время прыжков с трамплинов машинка (ее постоянно сдувает ветром и непременно в нужном направлении), после десяти минут игры становится тошно. Еще через десять – болит голова. Вот и зададимся же справедливым вопросом: "А оно нам надо?"

Нет, оно ни нам, ни вам не надо. Die!!!

P.S. Будут ли заинтересованы, прошу прощения за повторение, братья и сестры наши меньшие, по прозвищу "дети". Прилипнут ли они к монитору, издавая нечленораздельные звуки, инстинктивно чувствуя, что перед ними чудо-типа-покемон? Если и прилипнут, то ненадолго. Слаборазвитый вестибулярный аппарат может привести к катастрофе. Все прочь от монитора, и немедленно остерегайтесь пиратских подделок!

Игровой интерес	3/10
Графика	3/10
Звук и музыка	5/10
Управление	3/10
Ценность для жанра	3/10

Рейтинг 3.1

Время освоения: около 1 минуты
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Wacky Races против Винни Пуха (советского Винни Пуха)

Черт побери, еще одно продетское творение я вынужден буду по долгу службы погонять и оценить. Оценить неадекватно, заметьте. Пусть в душе я и ребенок, но такие вот "игрушечки" не люблю. Скажу даже больше. Я их ненавижу. Всеми фибрами своей души. Кстати, где они эти фибры и как выглядят? Кто-нибудь знает?

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Infogrames
Разработчик	Appaloosa
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 333, 3D
Multiplayer	Split-screen

Но собака понравилась. Драйверская собачонка. Ухмылка этого толстого пса по имени Матли (помню, фигурировал в каком-то мультфильме) запала мне в душу. Он и его хозяин (персонажи Wacky Racers) – вот главные плюсы игры. Коварные злодеи, негодяи, прохиндеи – их навязывают детям в качестве крайне отрицательных образов, но братьям нашим меньшим они нравятся (признайтесь, о дети). А потом вырастают из них такие вот, как я. Безбашенные, понимаешь ли, водители...

Винни Пух фарева рулит!

В игры рвутся все. Потому как понимают, что за играми – будущее. MTV, Mattel, Дэвид Боуи, Queen, FOX, Lucas – эти имена уже знакомы игрокам...

А теперь и Warner Bros открыли дверь в незнакомую страну электронных развлечений, порадовав многочисленных детишек аркадными гоночками по мотивам своих мультипликационных фильмов. Не скажу, что все герои мне знакомы, но ухмыляющаяся рожа собаки по имени (один представитель деревни говорил, что собака – тоже человек) Матли однозначно где-то раньше встречалась мне на жизненном пути (ну очень знакомая хитроумная собачья харя!).

А дальше – строго согласно прейскуранту. Все герои – уникальные в своем роде индивидуальности. Точнее будет сказать, не персонажи, а их средства передвижения – вот фишка игры. Как повелось, создатели не ограничивали свое воображение: кто-то рулит на драгстере с гигантскими колесами, кто-то рулит на большом танке с пушкой, кто-то рулит на полумашине-полусамолете. Наивные, они не понимают, что по-настоящему рулит только наш родной советский Винни Пух. Он рулит всегда и везде. Он самый рульный мультипликационный персонаж. Извините за спонтанное отступление.

Наивные, они не понимают, что по-настоящему рулит только наш родной советский Винни Пух. Он рулит всегда и везде. Он самый рульный мультипликационный персонаж

Далее. Режимы игры. Их два. "Детям" – режимы, жене – "мороженку". Одиночная гонка и чемпионат. Крутые мультяшные парни и девушки собрались, чтобы выяснить, кто же среди них самый-самый. Напомню, что Винни Пух стоит как бы особняком. Всегда. Скорее всего, перед нами даже кубок на приз Винни Пуха. Или нет. Слишком жирно (для кубка). Перед нами чемпионат с главной наградой – лопнувшим шариком ослика Иа.

Если сравнивать с GP3...

Ну да ладно, крутизна Винни Пуха еще ни у кого не вызывала сомнений. Он – бог. Отвлечемся и поговорим об игре.

Это очень простая аркада с элементами "экшн". Оформление трасс, да и вся графика исполнена в откровенно мультяшном стиле (а-ля, скажем, Tonic Trouble). Иначе говоря, красиво, весело, туповато. Все в меру. Как результат – "милый, посмотри, как радуется наш малыш!". Это по сценарию, дальше – томные объятия. Слезы на глазах заслуженной бабушки.

На это рассчитан проект. Лопухи (это о разработчиках)! А ведь можно было гораздо лучше все устроить. Достаточно было просто обратиться к "Союзмульфильму", чтоб разрешил сотворить по мотивам Винни Пуха... Впрочем, оставим Винни в покое.

Игровой процесс, если рассматривать его через призму впечатлений от Grand Prix 3... Ладно, ладно пошутил. Нечего глумиться. Винни Пух бы не понял. Играть, скажем так, весело. Много различных бонусов, нехарактерно подлые соперники, но все же всегда и без напряга мы становимся первыми. Жалко, что нет здесь пчел. Ведь все – ... (здесь могло быть ваше пошлое слово) по сравнению с пчелами. Впрочем, Винни Пух говорил, что и пчелы по большому счету – тоже ... (и здесь могло быть ваше пошлое слово), а к его мнению стоит прислушаться.

Мнение Винни Пуха

Понравилась ли мне эта игра? А вам интересно? Бросьте! Давайте зададимся другим вопросом. Понравилась бы эта игра Винни Пуху? Сразу и не ответить. С одной стороны, красивая, жизнерадостная графика, куча бонусов и оригинальных машин. С другой – явно детская упрощенность и несколько придурковатый, сумбурный геймплей. Но есть еще неплохие реплики персонажей во время гонки, интересный вариант "один на один". Как бы плюсов больше, и Винни Пух, колеблясь, задает последний вопрос (голосом Леонова, естессна): "А где пчелы, а где мед?". И все. Доказательство с грохотом рушится – игра не достойна нашего внимания, потому что она не по душе доброму, психоделическому и родному Винни Пуху. Конец истории.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.0

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

Championship Manager Season 2000/2001

Знаете, почему в жанре спортивных игрушек ни разу не случался так называемый "кризис жанра", про который уже успели накричаться по очереди квестовики, РПГшники, экшеновцы и стратеги? Потому, что во всех перечисленных жанрах каждый раз нужно придумывать новый антураж, иногда менять что-то существенное, реже – устраивать революции локального (внутрижанрового) масштаба. А в компьютерном спорте такого никогда не было и не будет по той простой причине, что антуража-то как такового тут практически нет. Есть суть, которая из года в год остается неизменной – перенести на компьютер с максимальной точностью реальные спортивные состязания.

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Sports Interactive
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 400, 256 Mb RAM
Multiplayer	Internet, Hot Seat

Возьмем футбольные менеджеры. Что нового было придумано за последние годы? Причем не по мелочам, а кардинально нового? Вот-вот... И, уверен, ничего такого, что потрясло бы самые основы жанра, в ближайшие пару лет на наших компьютерах не появится. Оттого и "кризисов" не будет. Вот, например, новый Championship Manager. Лично я уже сбился со счета, сколько вышло игр этой серии, отличающихся по мелочам... ну, никак не меньше четырех. Теперь представьте себе четыре подряд произведения на движке, допустим, StarCraft... Представили? Поклонники взбунтуются! Третья и четвертая часть провалятся по продажам. Теперь смотрим на аудиторию CM. Каждая следующая игра продается огромными тиражами, после чего висит себе в Internet Top 100 на очень достойных местах. Фэны радуются. Разработчики тоже. А уж издатели, те просто вне себя от счастья. Так будет еще долго. Так произошло и с Championship Manager 00/01.

Тот самый вкус. Тот самый чай

Все, кто по наивности или из-за происков агентов мирового империализма, введших в заблуждение доверчивую общественность, надеялся на то, что CM 00/01 станет откровением и глубоко поразит широкие массы игроков и критиков, жестоко ошибались. Ничего радикально нового вы в этой игре не найдете, даже если очень сильно постараетесь. Зато исправлений, улучшений и косметических изменений – ровно столько, сколько нужно, чтобы иметь моральное право продавать игру как новую, а не как большой патч к старой за отдельную плату. Правда, должен сказать, что я такой подход даже приветствую – времени на освоение проекта уходит всего ничего, а играбельность у серии Championship Manager всегда была такая, что за год, составляющий разницу в выходе двух версий, новая игра не успевала надоесть. Так зачем чинить то, что не сломано?

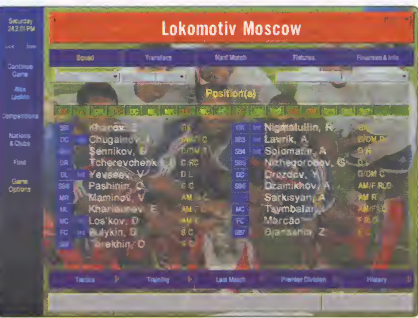
Наши в городе!

Зато одно нововведение будет встречено российскими фэнами бурей аплодисментов и слезами радости. В игре наконец-то появился российский чемпионат с высшим, первым и вторым дивизионами. Что самое поразительное, не было обнаружено глюков, опечаток и досадных недоразумений, неизменно появляющихся всегда, когда западные разработчики пытаются отобразить в своих творениях российский футбол. Все тренеры и игроки на местах, глупостей, вроде играющего в "Спартаке" Горлуковича, нет, а силы игроков и клубов воспроизведены вполне достоверно. Короче говоря, те, кто все эти годы вынуждены были наступать на горло собственной песне и играть за "Дарлингтон", на самом деле мечтая привести воронежский "Факел" к победе в Лиге Чемпионов, – могут радоваться. Для этого теперь есть все возможности. Ура!

Появился российский чемпионат... И что самое поразительное, в игре не было обнаружено глюков, опечаток и досадных недоразумений, появляющихся всегда, когда западные разработчики пытаются отобразить российский футбол

Атмосфера

В чем главная фишка футбольных менеджеров? В том, чтобы игрок *действительно* почувствовал себя тренером футбольной команды, а не человеком, бесцельно проводящим время за



● Не страшны мне больше отъезды игроков в сборные: матчи можно переносить

компьютером. За все то время, что я играю в компьютерные игры, мне попадалось всего лишь две серии игр, в которых я проникался атмосферой футбола. Это Ultimate Soccer Manager (R.I.P. – насколько я могу судить, продолжений нам тут уже не видать) и, собственно, Championship Manager.

Новая игра по части обеспечения геймеру указанного проникновения атмосферой оставляет далеко позади все, что было выпущено до этого, и (есть у меня такое чувство) все, что сумеют сделать конкуренты в ближайшие полгода-год.

Если раньше, проиграв, допустим, со счетом 1:5 и получив за матч пару красных карточек, вы думали о том, как было бы здорово накатать на поганца-судью здоровенную "телегу" в соответствующие инстанции, то теперь такая возможность у вас будет. Правда, в большинстве случаев руководство лиги просто пошлет вас в цивилизованной форме, но сам факт, что жаловаться на арбитров можно, греет душу и прочие органы.

Вас всегда бесила необходимость играть вторым составом, когда 90% основы вашего Real Madrid уезжало играть за сборные? Теперь такая необходимость отпала сама собой – можно делать запросы по поводу переноса матчей. Экономия нервов и очков в турнирной таблице налицо.

Подливает масла в огонь реалистичности и возросшая активность персонала клуба. Например, если вы сомневаетесь, стоит ли держать того или иного игрока в команде, можете испросить совета у второго тренера, ассистента (помощника менеджера, то бишь) или у всех сразу.

С прошлой серии осталась возможность выдвигать различные требования начальству. У руководства клуба можно просить много чего. Например, денег на трансферы или зарплаты игрокам. Дают денег редко, в основном отвечают, что, мол, ресурсов ваших вполне достаточно для ведения дел. А при особой настойчивости хозяин вежливо напомнит, что ваше дело – управлять командой, а не вести финансы. Зато есть одна просьба, которая в некоторых случаях реально способна спасти шкуру незадачливого менеджера. Пример из жизни: играю я за "Парму", иду на 11-м месте, что для клуба равносильно провалу. В Job Information напротив моей фамилии стоит Very Insecure. Это означает, что скоро меня вежливо "попросят" освободить место для кого-нибудь другого. А я тут как тут – прошу у руководства дополнительного времени на перестройку команды. Начальство милостиво соглашается, из "списка смертников" моя фамилия исчезает, равно как исчезают и все проблемы. К слову, в тройку призеров я все-таки выполз.

Слухами земля полнится

Но главным новшеством можно считать даже не все эти замечательные и полезные вещи, а совершенно потрясающую систему разговоров, слухов, публикаций в прессе и так далее. Сейчас поясню. Опять же, пример из жизни. Все тот же сезон за "молочников" из "Пармы", все то же 11-е место. Тут совершенно неожиданно появляется сообщение, что, мол, в интервью предыдущий тренер "Пармы" заявил, что если бы он был на посту тренера, то некто Дино Баджио был бы незамедлительно выдворен из команды. На такую наглость, разумеется, можно отреагировать, причем тремя способами: наброситься на своего игрока, защитить подопечного или вообще никак не комментировать. Точно так же футболистов может хвалить и осуждать пресса, болельщики, тренеры или конкуренты...

Что интересно, спортсмены, чувствуя поддержку наставника, начинают проявлять особое усердие на тренировках, о чем вам тут же сообщит один из ваших помощников. Отсюда вывод: правильнее все-таки своих игроков всячески ободрять и защищать – лучше играть будут.

Хотя, справедливости ради, замечу, что и сами игроки тоже хороши. Они могут через собственных агентов распускать слухи о своих возможных переходах с непременным упоминанием различных сумм в СКВ. Суммы, как правило, называются двух видов – относительно небольшие и астрономические. Те же игроки могут злиться на тренера за то, что он не разрешает им перейти в другой клуб, отказывая всем подряд претендентам. В этом случае злость берет еще и геймера, потому как, с одной стороны, игрок хороший и отпускать его неохота, а с другой – если оставить, то по причине конфликта с тренером играть он будет не ахти как.

Игроки тоже хороши. Они могут через собственных агентов распускать слухи о своих возможных переходах с непременным упоминанием различных сумм в СКВ

Третьим видом активности футболистов может явиться нежелание перейти в ваш клуб – так прям и заявит, что переходить не будет и даже контракт обсуждать не собирается. Одним словом, круто.

Помимо собственно всяких слухов-разговоров, глобальному модифицированию подверглась текстовая часть. И в новостях, и во время матча количество используемых фраз значительно возросло. Все это очень здорово и дополнительно способствует полному погружению в игру.

Много всего...

Однако что у нас есть кроме атмосферы? Есть некоторые усовершенствования по части AI, есть некоторое количество глюков, которые должен исправить уже вышедший патч (скачать и посмотреть, что и как он исправил, к сожалению, пока не успел). Есть возросшее до неприличия количество бэкграундных картинок. Есть улучшенный, но все равно заслуживающий моментального выключения звук. Есть, наконец, редактор, позволяющий перекроить команды, страны, соревнования, как вам заблагорассудится, или перенести в игру реально произошедшие трансферы или смены тренеров, не дожидаясь, пока Sports Interactive удосужатся выпустить update. И самое главное – есть проверенная годами играбельность. Факт, что у этой серии есть орава фэнов, не уступающая "старкрафтовской", и то, что "Чемпионские менеджеры" регулярно занимают ведущие места в списках лидеров продаж, говорят сами за себя.

Must Have для всех поклонников жанра. Впрочем, все настоящие поклонники жанра игру уже купили, а если вы этого еще не сделали, то бегом исправляться!

Reckless Driver комментирует:

Ишь, как интересно-то все получается! Слухи, стало быть, различные игроки распускают, халтуру себе позволяют... Эх, жалко, что разработчики не знакомы с историей советского спорта. А то непременно внедрили бы опцию – "все-на-спортбазу-на-месяц-без-права-переписки". То-то буржуйские футболисты поплясали бы. Сразу б шелковыми стали.

А что касается одного и того же движка, используемого в течение четырех лет, и не уменьшающейся от этого популярности, то тут, как мне кажется, все определяется направленностью игры. Взять всеми любимый HoMM. Как был плоский и мультяшный с рождения, таким (почти) и остался по наши дни. Мудрость такова: чем умнее игра, тем меньше люди смотрят на "движки".

Алина Александрова

F1 Manager 2000

Пользуясь случаем, хочу обратиться к сильной половине читательской аудитории. Не без сожаления признаю, что... как бы это сказать... в искусстве вождения автомобиля женщины добились меньших успехов, чем мужчины... Но они очень стараются. И вы не волнуйтесь, они когда-нибудь обязательно научатся. Вот тогда и будете волноваться :).

Жанр	Спортивный менеджер
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM, 3D

И настанет день, когда появится женская Формула... А еще лучше... Все читают сидя? Да-да! Вы только представьте: чемпионат Формулы 1 выигрывает женщина! Нет, ну вы все-таки представьте... Спокойствие, только спокойствие, дорогие мои. Вам по поводу этого позора переживать не придется, а вот ваши праправнуки, не сомневаюсь, понервничают :).

А пока...

А пока у девчонок больше шансов в компьютерной Формуле. Правда, лично я симуляторами не особенно интересуюсь, мне по душе стратегии и РПГ. Что я делаю в этом разделе? Во-первых, перед вами давняя поклонница настоящей Формулы 1. Во-вторых, под влиянием сладостных размышлений о грядущих достижениях женщин на поприще высоких скоростей, я решила поиграть в Grand Prix 3... Глупо было пытаться осуществить это намерение в присутствии редакционного "водителя" :). Уже через пять минут он попросил меня отойти от компьютера и об автосимуляторах забыть раз и навсегда (с такой наследственностью моим потомкам женского пола "гонщицами" не быть – сто процентов!). И в качестве компенсации вручил диск с F1 Manager 2000... Удачный дебют в роли виртуального технического директора и стал причиной появления этой статьи.

Кто они?

Рон Деннис, Жан Тодт, Флавио Бриаторе – эти люди известны не хуже, чем лучшие пилоты Формулы.

Настанет день, когда появится женская Формула... А еще лучше... Все читают сидя? Да-да! Вы только представьте: чемпионат Формулы 1 выигрывает женщина!

Спектр их обязанностей весьма обширен. Они постоянно что-то кому-то должны, к ним все обращаются с просьбами и предложениями, телефон их ежедневно раскаляется докрасна, а бедняжка жена уже не помнит, когда последний раз видела любимого мужа дома. Дети же знают, как выглядит папа, только благодаря телевизионным трансляциям...

Ну да ладно. Вам и без меня все это известно. Давайте-ка лучше обратимся к игре.

Жанр менеджеров, на мой взгляд, сочетает в себе и стратегический, и ролевой моменты. Вот почему мне удалось довольно-таки быстро освоиться с управлением в игре и приступить к реализации своих наполеоновских :) планов, воплощая на деле некоторые познания в Формуле 1.

F1 Manager – вовсе не первый формульный менеджер. История помнит очень достойные творения Microprose, одно из которых появилось не так и давно. Так вот. По сравнению с конкурентами из прошлого произведение EA Sports выглядит отчасти упрощенно. Но не будем забегать вперед, ведь это не мешает получать от игры удовольствие, с интересом управляя целой командой на протяжении сезона.

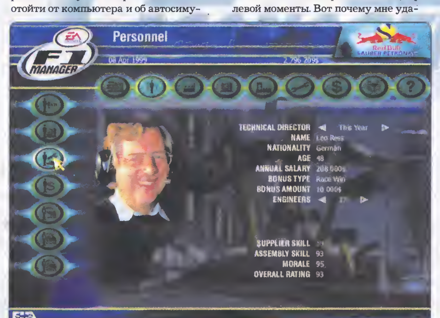
Хороший интерфейс

Итак, я оказалась в кресле руководителя команды Формулы 1.

Не секрет, что в играх типа менеджеров первостепенную роль играет такая составляющая, как интерфейс. Меню должно быть предельно удобно и функционально. Согласитесь, если игрок постоянно находится в неприятном, некрасивом, сереньком интерфейсе, возможно, он через пару дней даже не захочет возвращаться к такой игре.

Как вы, наверное, уже знаете, создатели F1 Manager, EA Sports, отнюдь не новички в жанре компьютерных игр :). Поэтому опыта им не занимать. Ребята смогли и тут продемонстрировать свой потенциал, создав красивый и понятный интерфейс. Судите сами, даже я, человек, который раньше не имел опыта общения с менеджерами, спустя каких-то пятнадцать минут уже понимала что к чему и проводила осмысленные действия.

Перед нами полностью официальный продукт. И вы наверняка будете рады увидеть в игре "знакомые все лица". Шеф-дизайнеры, инженеры, специалисты по настройке подвески – любой, мало-мальски известный актер бродячего театра первой Формулы воссоздан в игре. Есть даже фотографии. "Серой массой" остались лишь разнообразные механики, рабочие, рядовые дизайнеры. Это правильно,



в обилии лиц можно было бы легко потеряться...

Обязанности

Что же входит в обязанности управляющего командой Ф1?

Для начала вам стоит “познакомиться” со своими помощниками – шеф-дизайнером, главным инженером... У каждого из них – штат сотрудников, которые исполняют поставленные вами задачи.

Часть производственных мощностей занята разработкой новых деталей болида – усовершенствованной подвески, антикрыльев и спойлеров, кокпита, каркаса безопасности и так далее. Остальные воплощают наработки дизайнеров в жизнь, занимаясь изготовлением деталей.

Двигатели и тормозные системы поставляются третьими разработчиками. Тут надо отметить, что все названия фирм, которые фигурируют в новом менеджере – реальные. Нет ни одной выдуманной компании. По-моему, это большая редкость для компьютерных игр.

Количество работников, задействованных в разработке и производстве запчастей, оказывает непосредственное воздействие на итоговый результат. Чем больше людей занято при создании того или иного предмета, тем скорее у вас появятся усовершенствованные агрегаты, которые тут же нужно установить на болид.

Профессиональный спорт зиждется на деньгах, и Формула 1, как его часть, не стала исключением. Деньги дают в основном спонсоры, с которыми необходимо заключать контракты. Это совсем не сложное занятие. Просто надо учитывать направление деятельности рекламодателей. К примеру, если у вас уже подписан контракт с крупной нефтяной компанией, то их конкурент ни за что не согласится, чтобы его логотип тоже красовался на боках болидов вашей конюшни.

Все очень просто

Вот все приготовления закончены: дизайнеры трудятся над перспективными разработками, производство штампует антикрылья и боковые обтекатели, контракты со спонсорами заключены, штат персонала набран, проведены тесты. Теперь наступает пора принять участие в самом первом Гран При...

Оказалось, что в игре очень упрощенная модель настроек болида. Все, к чему вас допускают, – это угол атаки антикрыльев, жесткость подвески, коробка передач и баланс тормозов. Нельзя даже выбрать тип резины! Причем все настройки представлены в виде простеньких (для чайников?) полосок прокрутки. Поэтому проблем с настройками возникнуть не должно ни у кого. К тому же, во время тренировки или квалификации пилоты охотно делятся своими соображениями по поводу регулировок болида. Могут, например, попросить изменить угол установки антикрыла или жесткость подвески. Остается покорно следовать их советам. Уж они-то знают, о чем просят.

Нет особого разнообразия и в гонке. Динамически изменяемые погодные условия лично мне так и не встретились, а менять выбранную тактику на гонку по ходу заезда просто так не имело смысла.

Несколько подсластит горькую пилюлю возможность давать указания пилотам. Самое главное – эти приказы дают нужный результат. Если попросить гонщика ехать быстрее, он действительно скинет несколько десятых на круге. Если потребовать удерживать позицию, риск потерять место в очковой зоне уменьшится. Как и возможность догнать впереди идущего. Если же приказать атаковать во что бы то ни стало, не исключено, что через пару кругов пилот окажется в гравии.

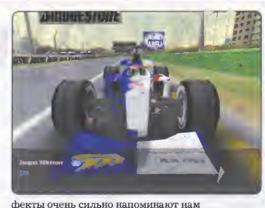
В общем, реализация гонки в игре убедила меня в том, что F1 Manager – это ориентированный на массового потребителя вариант творений в жанре спортивного менеджмента. Показалось, что все как-то очень уж легко получается. Игроку не предоставляют полной свободы действий. Не дают поучаствовать во всем-всем-всем. Впрочем, я могу и ошибаться.

Революционная инновация?

Перед тем как подвести итоги, согласно правилам хорошего тона, поговорим о графике со звуком.

В F1 Manager полностью трехмерная картинка во время гонки. Конечно же, новшество интересное, весьма нехарактерное для жанра менеджеров. Только оно немножечко... бестолковое. Просто потому, что ни один игрок не будет сидеть и наблюдать за ходом каждой гонки – слишком ненатурально все это выглядит, даже в трех измерениях. Да и занятие, прямо скажем, скучноватое. К середине первого Гран При вы окончательно и бесповоротно должны будете перейти на режим “ускоренного времени”. Я, например, только изредка включала “обычное время”, для того чтобы дать гонщикам ценные указания.

Рабочее время в игрушке озвучено музыкальными композициями. Возможно, кому-то они покажутся великолепными, но меня данные опусы как-то не впечатлили. А вот Гран При лучше смотреть со звуком, если вы вообще собираетесь его смотреть. Эф-



фекты очень сильно напоминают нам трансляции Формулы 1. Разве что голоса Алексея Попова чуть-чуть не достает :) .

В общем, пора взять на себя смелость сделать вывод из всего вышесказанного. F1 Manager – это, без всяких сомнений, профессионально исполненное произведение. Особенно если учесть, что перед нами первый опыт EA Sports на поприще формулических симуляторов. За сравнениями с другими менеджерами, из-за отсутствия у меня достаточного опыта в этой сфере игровых продуктов, пришлось обратиться к редакционным экспертам. Мне было объявлено, что F1 Manager – аналог футбольной серии Premier Manager. Этакая полуаркадная управленческая игра. Проект нельзя сравнивать с такими “золотыми стандартами”, как, скажем, Championship Manager...

Оказалось, что в игре очень упрощенная модель настроек болида. Все, к чему вас допускают, – это угол атаки антикрыльев, жесткость подвески, коробка передач и баланс тормозов

Reckless Driver комментирует:

А что, товарищи, толковая девочка попалась, верно ведь?! И “Формулу” смотрит, и в менеджеры теперь вот играет. Причем схватывает все на лету. Молодец, Алинка!

А то, что она с симуляторами не дружит, – это вопрос времени. Скоро ее от “нидфоспида” за уши не оттянешь. Поверьте мне, Маленькому Вкшмуку ;) .

Reckless Driver

4X4 Evo

Не перестаю удивляться. Как преображает иногда игру релиз, будь он неладен! Точнее будет сказать, не игру, а то представление, что сложилось о ней за время ознакомления с отзывами западных коллег (продажные, в основном, твари...щи), интервью с разработчиками (вруны, очень много обещающие), демо-версиями. Чаще всего, финальный вариант демонстрирует нам правду, которая традиционно горька, традиционно матка. Приятные исключения случаются куда реже...

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Gothering of Developers
Разработчик	Terminol Reality
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 466, 128 Mb RAM
Multiplayer	Сеть, Интернет

Помню, насколько "сирой и убогой", после красочных скринов и пышных заявлений творцов, показалась нам с тов. Тютелевым демка разрекламированного 4X4 Evolution. Каким полуаркадным продуктом, лишенным графических излишеств, каким массово ориентированным он выглядел! И мы расстроились тогда нешуточно. Однако визит быстроногого Вождя с попкорном в руке и "винтом" с демкой Insane под мышкой не позволил окончательно пасть духом. Надежда повстречать добротный внедорожный проект ожила в наших сердцах. Но она уже не была связана с 4X4 Evolution...

Когда вышла игра, я, по правде говоря, отнесся к этому событию скептически. Не планировалось даже ставить ревьюшку-на-страничку. Казалось бы, что нового сможет предложить творение Terminal Reality? Оказалось, кое-что может.

Опции и еще раз опции

Игра берет, сражает наповал обилием опций и разнообразнейших возможностей. Terminal Reality теперь смело может пользоваться рекламным слоганом Interplay "От игроков – игрокам": настолько грамотен и хорош во всех отношениях интерфейс. Чего стоят хотя бы часы с датой (текущее время), которые расположились в привычном правом нижнем углу. Удобно засекать, сколько времени ты провел за игрой. Для полноты картины неплохо было бы внедрить еще и будильничек, чтоб не засиживаться за игрушкой допоздна и вовремя отправляться на "боковую".

Меню не статично – на заднем плане постоянно "исполняет" по пересеченной местности какой-то лихой водила на одной из машин. Все это выглядит мило и "симпатишно".

Ну, а ставят точку в этом великолепии, характеризуя авторов Evo как людей весьма компетентных, многообразные опции настроек. Все поддается отладке: и звук, и детализация, и игровые устройства. Да, давненько не приходилось встречать столь внимательный к игроку проект от разработчика, чье имя не относится к числу великих и чей бюджет не позволяет нанимать отдельного художника, дизайнера и программиста для создания мышиного курсора. Впрочем, сдается мне, уважаемые, что в нашем случае столь благотворно повлияло на итоговый результат прошлое сотрудничество создателей с Microsoft, туды яго в качель.

С места в карьеру

Тут стоит предостеречь наивного читателя, который после прочтения двух первых абзацев наверняка уверовал в то, что перед ним абсолютный хит, и полез рыться в своем кошельке. Вовсе нет, игра, если начистоту, средняя, но ряд моментов в ней выполнен просто безупречно. Причем, моментов немаловажных, которые тут же бросаются в глаза. А вот недостатки открываются по ходу дела и не все сразу. Вот почему сначала складывается строго положительное впечатление. Дальше под этим самым впечатлением происходит общение с игрой, что, конечно же, накладывает соответствующий отпечаток. Учитесь, конкуренты.

В принципе, если вам так интересно, то знайте, что в 4X4 Evo помимо "карьеры" есть еще одноразовые виды соревнований, которые сами по себе довольно быстро надоедают по причине отсутствия мотивации. Несмотря на то, что там вы сможете выбрать любую, даже самую дорогущую, машину и первый понравившийся трек. Поэтому оставим их в забвении и обратимся к карьере.

Здешний Carier встречался во многих аналогичных полуаркадных гоночных игрушках уже не раз и не два, что, тем не менее, не умаляет его интересности. Алгоритм продвижения вверх по иерархии гоночных классов предельно прост. Есть стартовый капитал – сумма около тридцати тысяч долларов, на которую вы должны прикупить себе машину, чтобы начать соревнование.

Дальше можно было бы написать просто: "Когда вы разживетесь автомобилем, надо будет избрать тип заезда: серия либо разовый Гран При"...

Проект – не для любителей серьезной симуляции, хотя, вполне возможно, им игрушка пригодится в качестве небольшого энциклопедического пособия (база данных на представленные автомобили – "как в лучших домах")

Однако то, как обставлен процесс покупки этого самого авто, заслуживает отдельного упоминания.

Игрок оказывается в виртуальном магазине. Перед ним – список "джипов". Щелкаете на названии и... тут же переноситесь в прекрасный шоу-рум, где в самом центре площадки стоит и сверкает боками красавец внедорожник. Можно поиграть с расцветкой, узнать все характеристики машины от цены до мощности. В конце концов, вам никто не запрещает просто полюбоваться на эти великолепно исполненные модели, которые не стыдно сравнить с замечательными Porsche из последнего NFS. Джипы просто изумительны. Так и хочется залезть вовнутрь, потрогать обивку сидений, ухватиться за руль... но ни в коем случае нельзя. Камеры из салона (это к слову) в игре нет, и очень жаль.

Лишь пара обстоятельств несколько портит картину. Первое – непонятно зачем выпячивается "баранка", которая при ракурсе "в фас" выглядит просто нелепо. Второе – нереальный блеск некоторых деталей машины. В остальном же – super.

Кроме автосалона есть еще и шикарнейший магазин запчастей и аксессуаров. Тут представлено почти все, что применяется сегодня в современном тюнинге (с пометочкой "для джипа"). От любимого у нас в стране "кенгурятника", который некоторые "оригиналы" вешают на "маленький машин" "Ока", до деталей, предназначенных для глубочайшего перебора

● "Лексусы", оказывается, не только "богатеньких буратин" возить умеют

подвески и двигателя. После такой, непременно дорогостоящей, операции по настройке даже скромный дамский "паркетник" RAV4 сразу превращается в покорителя дикого бездорожья.

Ну, а когда все формальности будут улажены, вы окажетесь... у себя дома. Go Home - именно так называется еще одна опция. Вернее будет сказать, не дома, а в гараже. Зажмурьте глаза, минуточку... Все, открывайте! Покупка стоит в свете софитов в изумительно чистом, почти белом боксе. Здесь можно менять детали и настраивать автомобиль.

Не стоит обходить вниманием и список предлагаемых машин. Перечислять все модели и их модификации бессмысленно. В игре представлена продукция большинства компаний, в модельном ряду которых есть джипы: Ford, GMC, Toyota, Lexus, Chevrolet, Mitsubishi, Nissan.

Следует заметить, что практически каждый производитель "делегировал" в игру по одному пикапу, столь почитаемому в Америке виду транспортного средства.

Стоимость машин колеблется от пятнадцати тысяч "зеленых" за простой моноприводный вариант до восьмисот пятьдесяти тысяч, что просят за зверский спортивный автомобиль, мощность которого доведена до пятисот лошадиных сил.

В режиме карьеры два типа соревнований, которые различаются по потенциальному заработку и продолжительности. Это серии и разовые Гран При. Чем сложнее и длительнее мероприятие, тем больше денег можно на нем заработать.

Бот-... гонщик

Игра может мотивировать по-разному. Некоторые удачные произведения выживают благодаря отличному AI, другие держатся на плаву из-за грамотной физической модели, третьи предлагают геймеру самому заработать денег и купить много новых машин, а потом их проапгрейдить. Хиты сочетают в себе все три начала. Наш пациент обладает довольно скромным AI, посредственной физикой, но отлично развитой финансово-апгрейдной системой, за счет чего заставляет игрока сидеть и "щелкать" серию за серией, Гран При за Гран При.

Действительно, противники в подавляющем большинстве случаев не представляют сколько-нибудь серьезной угрозы. Даже на мощных профессиональных внедорожниках они очень часто проигрывают борьбу, а берут в основном за счет хорошего знания трассы и, как следствие, умения срезать. Неплохим подспорьем в их деятельности является и врожденная наглость. Если не сказать больше – хамство. Кстати, компьютерные оппоненты тут гордо именуются ботами.

Физика. Обычно состоит из модели поведения машины на трассе, просчета столкновений и повреждений. Скажу честно, последние аспекты – откровенный провал. Так как машины неуязвимы (а зачем я, ядрить, кенгурятник-то покупал?!), а столкновения уместнее смотрелись бы в какой-нибудь недорогой аркаде. Да и поведение авто, чего уж греха таить, плоховато. Но обнадеживает, опять же, внимание к мелочам. К примеру, на полноприводных машинах вы сможете переключать типы трансмиссии (полный, полный с понижающим рядом передач, монопривод). Хотя разработчикам стоило бы иметь в виду, что далеко не все модификации обладают такой возможностью. И уже тем более нет еще такого "джипа", на котором вы на всем ходу смогли бы врубить понижающий ряд трансмиссии для более интенсивного разгона (местами очень даже помогает).

Остаются лишь деньги, и деньги мотивируют. Можно сказать, что именно финансы и обеспечивают игре приличный интерес.

Хвалить или ругать

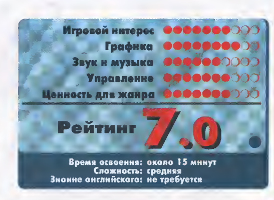
Напоследок придется снова поругать и похвалить игру. Ругать буду за звук. Нельзя так, уважаемые разработчики. Чтоб у всех машин был одинаковый рев мотора, а пение цикад заглушало все остальные эффекты... Так дело не пойдет. В общем, звук не порадовал.

Чего нельзя сказать о графике. О моделях машин мы уже обмолвились. Теперь надо похвалить обустроенность трасс. Красивые деревья, многообразные объекты. Множество интерактивных элементов, которые призваны увеселять играющего. Не зевать! А то получите трактором в бок или слишком близко познакомитесь с автопоездом. С одной стороны, это, конечно, вносит разнообразие в игровой процесс, с другой – удаляет игру от жанра симуляторов.

Подвожу итог. Как вы, наверное, заметили, по ходу написания этой рецензии я, как говорится, начал за здравие, а (не при дамах будет сказано) кончил за упокой. Все вроде шло нормально, все устраивало и радовало, а потом вылезли недостатки. Впрочем, я предупреждал (я всегда предупреждаю!).

Короче, так. Игра, в целом, интересная. Интересная как аркадная гонка для всех и каждого. Жалко вот только, что внедорожная тема при этом осталась практически невостребованной...

Недоработанная физическая модель приводит к тому, что понижающий ряд передач, который обычно используется, чтобы ползти по самому страшному бездорожью, в 4X4 Evo играет роль турбоускорения (как в аркадах), что даже звучит как нонсенс



Вкимук AKA Driver

NASCAR Racers

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Creations
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM

Как там, у "неоклассиков"? "День, как ни странно, начался с утра. Встав по привычке рано, закусив свежей луковицей, отец семейства Джонсонов по прозвищу Большой Билл..."? Но не надо о грустном ;) . Сегодня речь пойдет об игре (по мотивам серии NASCAR), от которой я, честно говоря, ПРОТАЩИЛСЯ.

Действительно, все это весьма загадочно. От себя я не ожидал такого подвоха. Прям не знаю, что случилось со мной... То ли Вождь Быстрая Нога повлиял, то новая редакторская должность сделала меня солиднее и осмотрительнее в суждениях...

Впрочем, нет. Причина как раз в другом. Все дело в том, что NASCAR Racers... не имеет абсолютно никакого отношения к заокеанской, пропитанной духом попкорна и гамбургеров серии. Все дело в том, что NASCAR Racers – очень классная, местами необычная игра.

Будущее за НАСКАРом?

Чтобы всем все стало предельно ясно – небольшое лирическое отступление, которое раскрывает суть игрушки.

"Жила-была серия НАСКАР. В далекой стране Америке, к слову. Популярность ее простиралась от Аляски до Нового Орлеана и даже иногда залезала на территорию близлежащих Мексики и Канады. И все было чудно, и ели "меряканцы" свой попкорн, запивая его буржуазным лимонадом, без устали вертя головами за нарезающими круги по овалу (каламбур-с) машинами. Но случилось страшное. Наступило будущее, которое, как водится, не сулит ничего хорошего. И американцы напряглись в страшном испуге потерять любимое развлечение. И потеряли... Серия невероятным образом мутировала. На смену любимым овалам пришли разнообразные кольцевые трассы, которые располагались по всему земному шару (не стала исключением и Россия, представившая трек в Питере).

Но не это самое интересное. Наиболее значительным изменением, которое перевернуло представление о НАСКАРе как о малопонятном развлечении янки, стали автомобили. Автоспорт поднялся на новую ступень развития. Болиды научились летать: запас гиперускорения мог на некоторое время поднять машину над трассой, сообщив ей невиданную скорость. Это в корне изменило принцип борьбы и сделало НАСКАР самым зрелищным видом гонок.

Еще одним небольшим новшеством стало исчезновение мелких команд. В конечном итоге, два "динозавра" – фамильные конюшни Fastex и Rexcor, в составе каждой из которых было несколько лучших пилотов, оспаривали титул сильнейшего...".

На таком сюжете основан довольно популярный сами-догадайтесь-где мультипликационный (меня эти мультики в последнее время преследуют, но я своего мнения не изменю – Винни Пух рулит!) сериал NASCAR Racers. Он взят в качестве основы для игры.

Наступило будущее, которое, как водится, не сулит ничего хорошего. И американцы напряглись в страшном испуге потерять любимое развлечение. И потеряли...

Обязательный сюжет

Когда есть готовая вселенная со своими персонажами и устоями, гораздо легче создавать игру. Возможно, это одна из причин того, что NASCAR Racers получились такими... довольно стильными. Действительно, даже мультяшный ролик очень крут. Морды лиц главных персонажей предельно эпатажны, события на трассе невероятно драматичны, взрывы и пламя – ого-го-го!

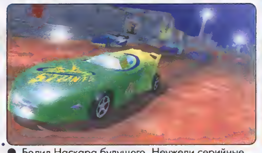
Не подводит интерфейс, даром что в нем не положено пользоваться мышкой. Анимированные менюшки резко придвигаются к нам из всех углов. Однако дань эстетике, как нередко случается, аукнулась недоработками. Авторы почему-то забыли, что мы очень любим самостоятельно перенастраивать орган управления игрой, а не юзать пошлые наработанные ими варианты. Явно нищи и графические настройки.

Сюжет вплетен в игру. Это несколько необычно (для привычных, в общем, аркадных гонок). В качестве сравнения на ум приходит лишь

Такие вот в будущем будут авалы...

В боксах нам заливают... ускарение

● Соревнуемся не только на стадионах, но и в гарадах



● Болид Наскара будущего. Неужели серийные машины ста給 убоги..?

Porsche Unleashed с его Factory Driver. Но пусть такое выгодное сравнение не льстит творению Creations – в Need For Speed все было куда логичней и не столь надуманно, как в NASCAR Racers.

Вариант игры с сюжетом называется Adventure. Интригующее название на деле оборачивается притянутым за уши игровым сюжетом. Судите сами. Между "миссиями" проходят короткие сцены. Показывают портреты персонажей. Они неплохими голосами на фоне очередной трассы рассказывают нам о новом происшествии, с последствиями которого нужно бороться.

Как выясняется, команда Rexcor ведет нечистую игру. То в топливо запрещенных присадок конкурентам нальют, то вирус в программное обеспечение их машин запустят, то, наоборот, подкинут "слабительного" для болидов, которое сделает их весьма хилыми. Это, конечно, хорошо...

А как прикажете относиться к тому, что всегда после "брифинга" тебе говорят: "Иди, сынок, и выиграй!"? По меньшей мере, это странно. Ну не могут все проблемы в жизни (пусть даже гоночной) решаться простым первым местом! Справедливости ради замечу, что иногда ставятся какие-то условия (типа обязательного заезда в боксы два раза на протяжении гонки), случается, машина ведет себя "неадекватно" (уменьшение гравитации, например). Но, как бы то ни было, сюжет, мне кажется, довольно топорно втиснут в игровой процесс. Хорошо хоть, что интерес от этого не уменьшается, а полюбоваться на козни одних и героические поступки других даже интересно.

Кстати, второй режим игры вполне стандартен – это сезон, на протяжении которого команды, как водится, борются.

Не можешь обогнать? Перепрыгни!

Ну да ладно, довольно бродить вокруг да около. Наступает главный момент в сегодняшнем разговоре. Мы касаемся темы геймплея.

Как я отметил выше, местами игровой процесс действительно необычен. Да не просто необычен – создатели игры предложили нам нечто доселе в играх невиданное. Почему я говорю "в играх"? Потому что любителям сериала про НАСКАР будущего наверняка то, о чем я собираюсь поведать ниже, уже знакомо.

Речь идет о новшествах в поведении машины на трассе. Все они обусловлены возможностью в любой момент, при наличии ускорения, легко воспарить над трассой и пролететь несколько десятков или даже сотен метров, спокойно управляя болидом в воздухе. Может быть, на бумаге это выглядит не так впечатляюще, но на деле...

Вы начинаете гонку удачнее находящегося впереди соперника и вот-вот уткнетесь в его машину... что делать? Все просто: нажимаем специальную кнопку, болид взлетает и "перепрыгивает" конкурентов

Представьте. Старт. Вы начинаете гонку удачнее находящегося впереди соперника и вот-вот уткнетесь в его машину (вот тормоз!). В NASCAR Racers выход прост и в некотором роде гениален: нажимаем специальную клавишу, болид взлетает и "перепрыгивает" конкурентов. Запас турбоускорения можно потратить также и на обычный разгон по земле. В таком случае чудо-топливо кончается не так быстро.

Вот и превращаются заезды в феерическое шоу полулетательных аппаратов. Кстати, машина, когда взлетает, выглядит очень похоже на ту, на которой совершали перелеты во времени Док и Марти Макфлай из грамотного фильма "Назад в будущее". Автомобили в игре различаются по конструкции, а стало быть, выполняют трюки по-разному. Некоторые выделывают такие пируэты, что впору им переквалифицироваться в скейтбордистов.

Оскорбило меня в этой ситуации одно обстоятельство – плохой AI. Как ни прискорбно, уважаемые, но это факт. Лишь единожды я почувствовал весь азарт борьбы с искусственным интеллектом, когда во время одной из миссий гонялся на дефорсированном (плохим топливом) автомобиле. Машина потеряла двадцать процентов своей мощности. Но с третьей попытки я пришел первым. Это было круто.

Не обошлось и без бонусов. Как без них, родимых! Набор примочек лаконичен. Мало всего, если говорить начистоту...

Правильный НАСКАР

Впечатлили электронные композиции во время гонки. Ураганный брейкбит еще ни одной хорошей гоночной аркаде не совредил. Это аксиома. А вот эффекты ничем особенным не выделяются. Нормальные они.

Графика могла быть несколько лучше. В первую очередь, в плане проработки объектов третьего плана. Местами трехмерные конструкции весьма грубы. Текстуры – не фонтан. Разве что модели машин радуют глаз, да эффектный синий огонь из "глушака" при использовании турбо. Тем не менее, игра оставляет благоприятное впечатление.

Что ж, написанное пером не выпилишь пилой "Дружба" – истина народная. Я публично признался в том, что мне нравится NASCAR. Это ли не повод для вас, читатели, призадуматься? И пусть вас не пугает американское происхождение игры. На этот раз янки сработали качественно. NASCAR Racers - хороший выбор для любителей быстрой езды и полетов!

Reckless Driver

Tony Hawk's Pro Skater 2

It has to start somewhere.
It has to start sometimes.
What's better place than here,
What's better time than now!
Rage Against The Machine, Guerilla Radio

Жанр	Аркадный скейтбординг
Издатель	Activision
Разработчик	Neversoft Entertainment
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM

Пора внедрить, причем официально, через все инстанции, второй вариант толкования слова "колбаса" (происходящий от популярного глагола "колбаситься"), и тут же ввести его в повседневный обиход.

Представляете, какой глубинный смысл появится в привычных уху словосочетаниях. Колбаса "Докторская" (врачи, стало быть, колбасятся), колбаса "Останкинская" (там уже доколбасились...), колбаса "Московская" (отрывается вся Москва!).

При таком раскладе неопытную старушку, находящуюся вдали от новомодных тенденций, мгновенно "хватит кондрашка" при входе в современный "нью-колбасный" магазин...

Вам интересно, к чему зто я? Все просто. Новый приставочный проект Tony Hawk's Pro Skater 2 можно очень емко охарактеризовать одним-единственным словом – "КОЛБАСА"!

После MTV Sports Skateboarding, я, по правде говоря, поставил крест на жанре скейтбординга как на великом аркадном развлечении – больно невнятно (хоть и ново) у разработчиков получилось. А уж к приставочному проекту я и вовсе отнесся с огромным, плохо скрываемым подозрением. Я не верил, всей душой отрицал возможность получения чего-то хорошего от "Плаустатиона", НО.

● Не сомый сложный из трюков...

Льется музыка, музыка, музыка...

Из динамиков донеслись первые гитарные риффы, такие стопроцентно узнаваемые, такие родные и близкие сердцу любого кубинского коммуниста. Дальше ударники и... Да-дада!!! Это же Rage Against The Machine собственной персоной, да не с какой-нибудь второстепенной песенкой, а самым настоящим хитом! Guerilla Radio, yo! Тут уж адреналин сам по себе влился в кровь.

Композиция сопровождалась роликом, сплошь и рядом состоящим из умопомрачительных трюков Тони Хока и его друзей-конкурентов. Трюки, скажу я вам, были - на подбор. Один краше и немыслимее другого. Скейтеры, казалось, преодолевали законы физики, посылая их куда подальше. И музыка. Еще раз музыка. Думаю, не нужно объяснять, какой заряд знергетики содержат в себе творения Rage. А когда я попал в стильное основное меню, и мне позволили управляться в нем мышкой... Думаю, вы меня поняли. Куслдуыы Вкшмука удалось настроить крайне миролюбиво по отношению к приставочной игре, что уже достижение. А дальше..?

Не по-консольному

Итак, второй за последний месяц симулятор (так только кажется) скейтбординга. Чем отличается он от "МТВишного". Очень, очень многим. И в лучшую сторону.

Во-первых, тут относительно мало режимов игры. Всего-то три, что может показаться сущим мизером по сравнению с предложением конкурента. Не спешить с выводами!!! Небольшое количество не всегда означает отсутствие качества. Внутри "карьеры" на одной-единственной локации вам дадут столько разнообразных заданий, что мало, будьте спокойны, не покажется.

Во-вторых, здесь, опять же, не столь велик выбор персонажей, однако существует одно веское обстоятельство. Каждый спортсмен – яркая индивидуальность, реально существующий в жизни человек. Даже лица - фотореалистичные копии, как в лучших спортивных симуляторах. Скейтеры обладают каким-то своим стилем, оригинальными трюками. Поэтому менять подопечных – все равно что (в некотором смысле) начинать игру заново. Персонажи имеют больше десяти характеристик, которые формируют их стиль и подлежат поэтапному апгрейду (как в РПГ).

Сегодня "Навигатор" в лице Вкшмука полностью солидарен с западными обозревателями – Tony Hawk's Pro Skater 2 на голову, а то и на две выше MTV Sports Skateboarding

В-третьих, игра покоряет общим откровенно аркадным настроем (стопроцентным приставочным) и гораздо лучшим качеством .

Ни в коем случае нельзя обойти вниманием и нехарактерно гибкий для консольного творения интерфейс (богатый на опции), и (самое главное) редкую возможность перенастройки клавиш. Подкачала только цветовая палитра – строго вышло.

Поначалу в распоряжении игрока не так и много всего. Несколько спортсменов и одна "трасса". Карьера – вот шанс открыть новые локации, а посему, потренировавшись чуть-чуть в специально созданном для зтого режиме, немедля катимся зарабатывать деньги и славу.

Стань профессиональным скейтером

Перед тем как выбрать себе персонажа, изучите как следует его параметры, и уж потом останавливайте на ком-нибудь курсор. Я, не задумываясь, отдал предпочтение старине Тони. Согласитесь, человек, чьим именем названа игра, по определению не может плохо кататься на роликовой доске.

Попутно стоит отметить присутствие в игре магазина. Не думайте, что зта опция – для проформы. Вы-

бор в лавчонке поистине сказочен. Помимо покупки новых досок разнообразных расцветок, вы можете, имея, естественно, деньги, нарастить характеристики своего игрока, а также разжиться новыми трюками (кстати, для каждого трюка указана задействованная определенная комбинация клавиш – чтоб знать, что и как).
По сути, мы имеем аркаду с элементами РПГ. Заработанные доллары не грех будет рассматривать в качестве пресловутого "экспириенса", благодаря которому растут параметры "героя".

Начиная сезон в роли скейтбордиста, я, признаться, рассчитывал на участие исключительно в соревнованиях. Иными словами, ожидал встретить только спортивную составляющую. Расслабился, забыл, что имею дело с приставочным проектом, позволил застать себя врасплох. А приставочникам, им только дай повод, и они с готовностью заставят собирать бонусы и находить секретные комнаты даже в симуляторе спортивной гимнастики. А уж такое зрелище, как скейтбординг, не снабдить всяческими "штучками-дрючками" – это и вовсе смертный грех.

Что получается? На исполнение трюков и получение за это призовых очков, которые потом превращаются в деньги, уходит процентов тридцать игрового времени. Оставшиеся семьдесят тратятся на поиск секретов, собирание монеток, жетончиков и купюр, которые находятся в труднодоступных местах. Самое интересное, что процесс затягивает и играть, извиняюсь за повторение, действительно интересно!

Первый уровень сначала казался простым стадионом для развлечений скейтбордистов. Рампы, трамплины, перила. А потом я обнаружил вертолет. Чуть позже – два секретных выхода на спрятанные территории. Спустя еще некоторое время, прокатившись на ребре доски по лопасти винта "хеликоптера", заставил стальную птицу взлететь в воздух и, эффектно разбив застекленную стену, устремиться в небо. Как вам? Попутно требовалось собрать по буквам слово Skate и обнаружить пять ключей.

Лично я оттягивался по полной, выполняя задания в красивом, эффектном стиле. Кстати, для каждой локации предусмотрено порядка десяти разнообразных мини-миссий. Для того чтобы стала доступной следующая территория, нужно выполнить большую часть заданий.

Каждая территория преподносит свои сюрпризы, заставляет шлифовать навыки управления. Например, "Школа" помогла мне овладеть искусством езды по стенам (да-да, тут есть и такой трюк). Дело в том, что одним из заданий было сбить скейтом (не в смысле – подойти, взять скейт и как следует грохнуть) пять школьных звонков, развешанных по стенам зданий на разной высоте. Пришлось попотеть.

А вот третий этап, специальный стадион во Франции, научит вас максимально эффектно исполнять разнообразнейшие приемы из арсенала настоящего скейтбордиста. Там соревнуются такие же профессионалы, как Тони Хок. Выставляются рейтинги, и по итогам трех раундов определяется лучший, который берет главную премию.

В Нью-Йорке весьма забавно перепрыгивать через снующие по улицам такси, одним махом зарабатывая по 1200 очков...

Ну, и раз уж мы начали о трюках, то давайте же перейдем, наконец, к игровому процессу.

Пользуясь случаем, вношу принятую мною в первом чтении поправку в статью из прошлого номера по игре MTV Sports Skateboarding. В подпункте "итоговый рейтинг" пункта "рейтинг" вместо 7.0 следует читать 5.0

Максимум удовольствия

В игре задействовано (не считая направляющих стрелок) восемь клавиш, отвечающих за движения скейтбордиста. Вроде как много: изучить, что за что отвечает, – это ж сколько надо времени? Но не надо пугаться, надо радоваться! Все не так страшно. Вспомните лучше незабвенный МК за третьим номером. Там тоже было немало клавиш – и что? Кого-то это смущало? Вот и здесь – все по уму. Достаточно один раз потрудиться и понять, какая кнопка за что отвечает, и все. Дальше вы будете получать удовольствие от игры в неограниченных количествах.

Недаром перед нами вторая часть серии. Первая игра была хитом, но, надо думать, не без грешка. Вторая же традиционно грамотнее, нежели оригинал. Пожинаем плоды.

"Рулится" гонщик легко и непринужденно. Вероятность ненатуральных падений (как в MTV) равна нулю. Да и падения как таковые выглядят логическим продолжением неудачного прыжка. Тони Хок красиво кувыркается по земле и – заключительный аккорд – смачный удар головой о препятствие с последующими кровавыми брызгами. Так оканчиваются все неудавшиеся трюки, что вызывает приступы соболезнования.

Несколько удачно исполненных приемов в воздухе дают пресловутую "комбу". Причем три, к примеру, подряд пирузта не только приносят очковое довольствие, они несказанно веселят игрока.

Езда по перилам: смотрится эффектно, выполняется легко (в игре)

В жизни – ни один нормальный скейтбордист не сможет взлететь на тридцать метров в высоту, десять раз повернувшись вокруг своей оси, переместив во всех направлениях семь раз доску и пять раз раздвинув ноги.
В жизни – он не сможет проехать вверх по вертикальной стене с десяток метров и взлететь на крышу. Что с того? Пусть это никогда не получится в реальности. Перед нами ИГРА – прекрасная, чудно сбалансированная аркада, равных которой на сегодняшний день не так уж и много. В Tony Hawk's Pro Skater 2 вам можно делать все это и даже больше.

А вот графика... кривить душой, так и быть, не стану... да, отдает приставками. Особенно это заметно при взгляде на трехмерные объекты заднего плана. Налицо явная экономия полигонов. Хорошо хоть, что игроки выполнены подробно. Неплоха и проработка движений спортсменов. Очевидно, что применяли технологию "захвата движения", причем делали все на совесть.

Звук. Нет, не звук, а музыка. На "пятерку". Без натяжек. Даже с небольшим плюсиком. И звуковые эффекты хороши. Без всяких оговорок.

Творю вывод

Вы наверх смотрели? Серебряный компас видели? И что, остались какие-то вопросы?! Да вы головой своей подумайте. Reckless Driver дает такую почетную награду приставочной игре!

Все за диском! Быстро!

Пингвиненок Лоло

Отгадайте, чем знаменита Антарктида? Не слышу, погромче! Правильно, мои юные натуралисты, айсбергами и пингвинами. Возьмите с полки по пирожку. Айсберги мы оставим в стороне, о них вам позже расскажет Ди Каприо, остановимся на пингвинах, или, как их многие называют, антарктических дятлах.

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Sunspire Studios
Разработчик	Sunspire Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM

Линуксоидам посвящается

Как утверждает такой известный натуралист, как Леша Пешков, пингвины – это жирные, довольно глупые животные, которые обожают прятать свои тела в утесах.

● "Глупый пингвин ловко вертит тело жирное в заносе

В последнее время ареал обитания столь удивительных птиц значительно расширился за счет операционных систем типа Linux, вследствие чего образовалось несколько новых подвидов, самым распространенным среди которых считается пингвин "Редхатчатый" (Penguinus RedHatus).

Испокон веков люди относили пингвинов к крайне неспортивным существам. Считалось, что пингвин умеет только плавать, да и то без соревновательной подоплеки. Однако "орнитологи" из Sunspire Studios с помощью своей игры Tux Racer продемонстрировали неожиданное открытие. Оказывается, пингвины обожают использовать себя в качестве... санок.

How much is the fish?

Несомненно, игра представляет собой аркаду, однако местами создается полное ощущение того, что играешь в спортивный симулятор. Если бы на месте пингвина оказался какой-нибудь лыжник, то Tux Racer можно было продавать как горнолыжный имитатор, причем он наверняка пользовался бы успехом.

В игре есть два режима гонок: тренировка (время суток можно менять, "пингвин в ночи" – это звучит гордо), а также чемпионат Канады. Джентльмены, заводите своих пингвинов!

На старт, тяжело переваливаясь с ноги на ногу, выходят черно-белые санки, поразительно смахивающие на логотип Linux. По команде они плюхаются на брюхо и начинают свой нелегкий спуск.

Правила предельно просты: необходимо как можно быстрее добраться до финиша и собрать при этом побольше рыбы, что раскидана по трассе. Видимо, морепродукт слишком долго лежал на морозном воздухе – рыба представлена исключительно в мороженом виде.

В чемпионате у игрока есть всего четыре попытки, чтобы проехать трассы с лучшим результатом. А вот в тренировке вы можете развлекаться до посинения.

Некоторые трассы имеют обходные пути, так что легко можно срезать кусочек и улучшить время.

Новый жанр – симулятор пингвина

Управляется ваше средство передвижения довольно просто, хватило всего четыре клавиши. При нажатии стрелки "вперед" пингвин начинает усиленно перебирать ластами, получая при этом дополнительное ускорение. Если вы нажимаете "назад", санки-с-клювом раздвигают свои раскладные грабли и усиленно притормаживают.

Самое интересное, что пингвин обладает весьма продуманной физической моделью. Это обстоятельство приближает игру к симуляторам ;) .

Несмотря на свою явную принадлежность к категории freeware, Tux Racer разительно отличается от собратьев по цеху качеством графики. Пингвин, конечно, чуть-чуть угловат, однако почти всегда игрок наблюдает его... кхм, филейную часть, на которую полигонов явно не пожалели. К остальному окружению не то что нет претензий, оно достойно всяческих похвал! Лед выглядит как натуральный (даже блестит), а за пингвином остается красивая снежная колея. Отлично смотрятся задники. Словом, далеко не каждый коммерческий продукт может похвастаться подобной картинкой.

Прилично и звуковое оформление, особенно удались звуки скрежета пингвина об лед, а также шлепки при столкновении с нередкими в здешних краях елками.

Реактивные пингвины

В последнее время появилось много довольно серьезных симуляторов зимних видов спорта, некоторые из них просто абсурдны (взять, например, симулятор прыжков с трамплина). Если вам наскучили грандиозные творения от EA Sports, и хочется просто повеселиться, ничего лучше Tux Racer, пожалуй, и не найти. Наряду с тем, что игра бесплатная, она может предложить вам веселое и увлекательное времяпрепровождение, сочетая в себе отличную графику, веселый канадский юмор и занимательный геймплей. Разбегайтесь, сноубордисты, пингвин идет!

Reckless Driver комментирует:

Люблю людей с развитым чувством юмора. Сели, пивка хлебнули, пофантазировали, нафантазировали, а на другой день, не будь дураками, сваяли и поспешили с людьми своим детищем поделиться. Молодцы разработчики!

А то, что пингвин – животное глупое, робкое и трудолюбивое, знает каждый. Много раз повторять не стоит.

Игра была на прошлом диске. Если пропустили, обязательно посмотрите.

RPG • ADVENTURE

Итого!

Эй, Итого, зарплату получай, да!

В этот раз я, пожалуй, слишком много на себя возьму. Есть у кого учиться – общение с Жилиным может кого угодно превратить в утонченного хама, хоть я и сопротивляюсь. Впрочем, собственно, к чему я клоню.

Клоню к следующему. Навигатор никогда не подводил итогов года, выбирая лучшие игры в каждом жанре. Единственное исключение – прошлогодний Millenium Top 100, сделанный на волне бушевавшей тогда истерии "начала нового тысячелетия" (как ни странно, когда оно действительно вот-вот начнется, восторгов ни у кого нет). Но это именно исключение, а правилом мы намерены сделать помещенный в этот номер материал "20 самых ожидаемых игр следующего года". Приятно, кстати, осознавать, что по всем им были даны превью, причем весьма неплохие, хотя иногда и спорные (до сих пор с содроганием вспоминаю, как в почте меня приложили за превив Arcanum и смакование насилия в сем грядущем хите).

Так вот. Хотя Навигатор и воздерживается от высказывания официальной точки зрения на итоги прошедшего года, никто, я полагаю, не сможет отнять у меня право высказать мое личное, не являющееся мнением редакции, мнение по данному вопросу. А заодно, так, вспомнив о надвигающейся неумолимо дате 01.01.01, сообщить народу о том, какие игры, по моему мнению, стали лучшими за истекший период вообще. "Истекший период", конечно, оборот весьма канцелярский, но все же лучше, чем "тысячелетие". Компьютерным играм все же еще и 30 лет нет.

Итак, начнем, так сказать, в пределах компетенции. Лучшая ролевая игра года – без сомнения, Wizardry VIII, если, конечно, она успеет выйти до его конца, что мне, увы, неизвестно. В ее качестве у меня совершенно нет сомнений, и она затмит собой все. Если не успеет, то этот приз справедливо поделят между собой W&W и BG II, противостоянию которых посвящен прошлый номер. Что же до лучшей RPG тысячелетия, то тут, безусловно, никто и ничто не сравнится с Darklands. Даже Wizardry VII.

Адвентюры уж давно не радуют мой глаз и, тем не менее, The Longest Journey в этом году понравилась мне больше всего. MI IV не дотягивает до ее уровня совершенно. Рассуждая же о прошлом, я предпочитаю отделять зерна от плевел и текстовые опусы от графических. Среди первых подиум заняли So Far, Curses и HitchHiker's Guide To The Galaxy, а среди вторых – Day of the Tentacle, Heart of China и, как ни странно, Rex Nebular.

Событием в мире стратегий в этом году стал, безусловно, выход Shogun'а. Он был почти идеален, и даже упрощенная экономическая модель не мешала его совершенству. С другой стороны, невозможно не отметить Sims, которые, как менеджер с элементами RPG и как новаторская игра вообще, способны возродить уважение к Maxis. Выделить же среди прошлых достижений какой-то один проект просто невозможно, и остановлюсь на традиционно великой Civilization. Сид Мейер все-таки самый великий дизайнер, хотя в отношении экономических стратегий куча немецких разработчиков подошли к его уровню весьма близко.

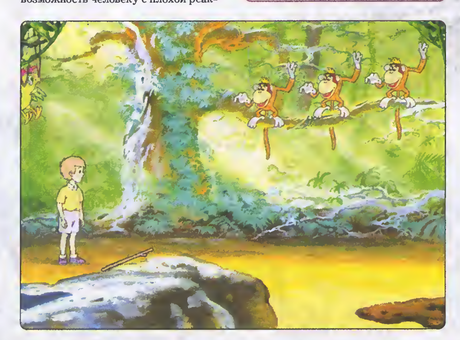
Военные игры – жанр для фанатиков, но блистательно украденная у меня Жилиным Combat Mission, столь революционно подошедшая к теме, может привлечь внимание к варгеймам широких масс, не теряя при этом привлекательности для профи. Что же до старичков, то тут я отдаю пальму первенства когеровским Age of Rifles, ибо более универсального механизма для имитации битв XIX века пока никто не придумал. И еще горячо люблю Achtung: Spitfire за возможность человеку с плохой реакцией почувствовать себя в кабине самолета.

Action-Arcade... Подходим к наименее изведанной территории. В этом году – Crimson Skies, с их совершенно безбашенным геймплеем, а также, наверное, MechWarrior 4, ибо все, что про мехов, хорошо всегда. В тысячелетии – Another World, ибо никакая другая игра не сожгла у меня столько нервных клеток. За что, собственно, ее отцу Эрику Чахи и большое спасибо.

А вот в вотчине уважаемого Леонтия Тютелева в этом году я совершенно не пасся, каюсь. Из прошлых же гонялок всегда вспоминается (и редко исчезает с винчестера) Ignition, а также первый Grand Prix от Accolade. А летать в свое время я любил в Secret Weapons of The Luftwaffe.

Чуть не забыл! В жанре Diablo в этом году победила Diablo II, по итогам же тысячелетия она поделила первое место с первым Diablo.

Комментарий Ивана Жилина: Маразматический бред ностальгирующего и, очевидно, пьяного, заразившегося от меня манией величия редактора. Поскольку мой комментарий всегда читают до самого материала, рекомендую вступительное слово А.А., от греха подальше, в этот раз пропустить.



НОВОСТИ

Правильный дартс

Значит так, если ты, мой друг, испытываешь к Final Fantasy те же чувства, что и я, делай следующее. И побыстрее: пишешь на бумажке Final Fantasy: The Spirits Within, 17.07.01, вешаешь это на доску для дартс и начинаешь метать туда дротики. Непонятно? Это новое, вроде как окончательное название фильма по FF и дата его выхода на экраны.

Если же FF тебе нравится... Ничего не могу посоветовать.

Меч сломают

Уж ломали его, бедного, аж два раза. Оба раза результат поломки был весьма странным, вполне приемлемым, и оба раза вызывал легкий ажиотаж в девичьих душах, ибо девушки, как известно, всегда считают, что знают толк в адвентюрах, а на самом деле это не так. В общем, сериал Broken Sword был попсов.

Собственно, ожидать смены имиджа от третьей части нелогично. Все, что известно про нее сейчас, – это возвращение в сюжет тамплиеров и их вековых тайн.

Адд-он к Baldur's Gate II

Разумеется, без него в нашей жизни чего-то бы не хватало... Помимо совершенно четко обещанных пятерых новых персонажей, некоторого количества монстриков и предметов, предполагается весьма значительное количество нововведений и исправлений, причем число последних зашкаливает за 10000 (!). Полагаю, штука была бы весьма полезная. Тем более что сюжетец, говорят, весьма романтический завернут, а мяса, напротив, не обещают.

Дайте только срок

И весьма прискорбное: Pool of Radiance II совершенно точно в этом году не появится, а новый срок ожидания вселяет уныние – май 2001 года. Это уж слишком долго. Непростительно долго. Ранее мы планировали приурочить большой материал о третьей редакции D&D к выходу PoR II, теперь придется подгонять коллегу Хаоса, дабы он написал такую статью пораньше.

Blade окончательно утвердился на данном сроке и тогда же грозит появиться Summoner от Volition, который в варианте для Playstation уже продается.

Князя запродали

Несчастные американцы, европейцы и прочие жители дикого запада имеют шанс почувствовать на себе гнев русских разработчиков. На их несчастные головы 1С умудрилось найти издателя "Князя" на западном рынке, и в роли Иуды выступит Strategy First. Бедные, бедные иностранцы. Их заранее жаль.

Бегом, бегом...

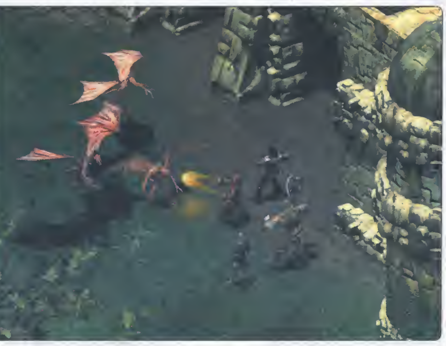
Испанская мультяшная адвентюра Runaway в испанском варианте (напомню, что разработчики как раз из этой солнечной страны родом) появится уже в декабре. Остальным, желающим нормального простого и понятного английского языка, придется подождать. Сколько – кто знает, но не меньше пары месяцев, полагаю.

Прометеи возвращаются

В продолжение некогда затронутой редактором темы: очередная группка безумцев собирается делать King's Quest IX. В данный момент идет набор команды и, я надеюсь, на этом этапе их приключения и закончатся. Потому что KQ – это вам не Индиана и не Зак МакКракен, которые вышли в благословенные времена разрешения 320*200*256; его последние серии делались на приличном техническом уровне. Как энтузиасты будут до него тянуться?

Золочение

Под печатный пресс покатились Simon the Sorcerer 3d и Monkey Island IV. Случившийся в прошлом номере ролевой наплыв сменится адвентюрным. Sea Dogs, которые Корсары, тоже озолотились, и я совершенно однозначно утащу их в наш отдел, если только редактор не отнимет. В общем, рассматривайте это как анонс на следующий номер.



Маша aka Jennifer

Icewind Dale: Heart of Winter

Жанр	Action-Adventure
Издатель	Gathering of Developers
Разработчик	Terminal Reality
Требуется	Pentium 200, 64 Mb RAM, 3D-уск.

Зима, снег... Холодно. На поляне леса, возле костра, греют озябшие руки и ноги двое. Первый высок и худ, на суровом лице его боевая раскраска, за спиной двуручный меч. Второй щуплый и маленький, в украшенной перьями маске на пол-лица, обвешанный амулетами и оберегами. Как величайшую драгоценность прижимает он к себе невзрачный посох. Первый – воин-варвар, второй - тоже варвар, шаман.

- Значит, ты решился призвать их? - осведомился воин.

- Их или не их, но призову, - с легкостью согласился шаман, постукивая посохом по обледеневшей и начинающей оттаивать от близости костра земле.

- Неужели мы всегда должны просить о помощи чужаков из теплых краев? Неужели мы сами не сможем справиться? - глаза воина загорелись нехорошим огнем, он сурово выпятил челюсть.

- Так надо, - просто ответил шаман и зябко поежился, кутаясь в меха, - ты сможешь присоединиться к ним, если захочешь.

Хэппи Бегиннинг

Итак, приключения в Заполярье продолжаются. На сей раз путь к спасению мира начинается в самом мелком из Десяти Городов (да, есть там и такие) под названием Lonelywood. Все те же шесть героев сидят, вероятно, в таверне и ждут – не дождутся, когда придет некто и устроит бучу. Ждут хоть какого-то предлога для того, чтобы подхватить свои волшебные булавы и надавать по шее всем несогласным. Предлог не заставит себя долго ждать: у варваров появился новый вождь, который объединил все племена и вроде как собирается стереть Десять Городов с лица земли (или, по крайней мере, с карты забытых королевств). Очень бдительному варварскому шаману это не понравилось (нет, чтобы в доверие к вождю втереться, там, глядишь, и стал бы придворным шаманом...), и он подряжает партию выяснить, что к чему. Партия понимает задание так: убить нового вождя. А там уж дальше приключения не заставят себя ждать...

Внезапно воин вскочил и принюхался. Мгновение - и меч оказался в его руках. Сильное тело напряглось.

- Тихо! Ты слышишь плач?

- Не плач, а вой, - поправил шаман. - Слышу.

Из леса тихо выплыли три девушки невыразительного вида с алебардами наперевес. Выглядели они достаточно угрожающе.

- Кажется, они мертвые! - удивленно воскликнул воин, неуверенно опуская меч.

- Скорее, немертвые, - ухмыльнулся шаман, - ну, вперед, что стоишь?

Воин послушно ринулся на издающих жалобные звуки девиц и принялся рубить их в капусту. Через минуту все было кончено. Шаман задумчиво посмотрел ему вслед и принялся вспоминать, сколько раз за время их отдыха у костра воин чуял врага и мчался его кромсать. Да раз десять, наверное, за последний час! Вот он, шаман, никуда не мчится, сидит себе спокойно, медитирует. Но тут...

Ощущение, что возвращаются добрые старые времена: 60 новых заклинаний в аддоне - это просто невероятно! Либо новых визуальных эффектов на эти заклинания будет всего 20, либо Interplay сошел с ума.

Кто у нас сегодня на обед?

Глупый вопрос. Неужели герои оторвут свои задницы от уютных скамеек в кабаке, чтобы сражаться со все теми же известными и давно изученными монстрами?

Поэтому будут новые претенденты на заклание. Во-первых, это целые толпы undead'ов, к которым разработчики питают странную слабость (ох, неспроста это!). Ряды трупиков пополнятся и довольно интересными экземплярами: как вам придутся по вкусу Wailing Virgins (Хнычущие Девы или Вопящие Девственницы, кому как больше нравится)? Будет некоторое количество и совершенно оригинальных врагов: полярные черви (polar worms) и некий Remorhaz (один из мощнейших монстров классической D&D). Не обойдется и без людей, в данном конкретном случае, учитывая специфику места и главного квеста, это будут варвары.

Пока воин предавался с девушка-

ми любимому занятию (рубил их в капусту), с другой стороны незаметно подкрался грозный реморац и медленно приблизился к костру, показывая зловещий оскал. Видимо, одиноко сидящий шаман представлялся ему легкой добычей. Пока воин несся к новому врагу, шаман неспешно поднялся и пробурчал пару фраз на странном языке. Реморац застыл и стал беспомощно вращать глазами, в душе обещая порвать сего ничтожного смертного на тысячу маленьких грелок. Но было поздно. Воин остановился и с усмешкой оперся на свой внушительный меч, предвкушая забавное зрелище. Он не обманулся в своих ожиданиях: шаман долго мучил бедного ремораца, поливая его синим огнем из посоха, терзая молниями, закидывая призванными элементалями... Нескоро окончились страдания несчастного монстра.

О пляшущих огоньках

Кто есть маг без своих любимых файерболов и прочих заклинаний? Тщедушный слабенький человечек, которого грех не огреть палицей по репе. Если к хилому тельцу прибавить эти самые заклинания, уже можно будет поразмышлять, как далеко будет обладатель палицы послан и сумеет ли он вернуться оттуда, куда его пошлют...

Держитесь, господа маги! Для вас уготовано аж 60 новых спеллов. Следующий абзац - исключительно для фанатов.

Друиды получат кучу новых, оригинальных спеллов, включая Beast Claw, Storm Shell, Smashing Wave, Animal Rage, Whirlwind и Earthquake. Клириков тоже не обидят. Все получат доступ ко всяческим "Cause" вариантам лечебных спеллов (Cause Light Wounds, Cause Moderate wounds и т.д.) и будут способны также кастовать разрушающие Slay Living, Spiritual Wrath, Blade Barrier и Cloud of Pestilence. Разумеется, кто не забыт, так это волшебники: они примутся пугать народ (тех же мирных и добрых андедов) такими плохими и агрессивными спеллами, как Cat's Grace, Trollish Fortitude, Lance of Disruption, Mordenkainen's Force Missiles, Shout и Abi-Dalzim's Horrid Wilting. Некоторые заклятия станут более сбалансированы. В общем, в отношении магии изменений очень много, даже не изменений, а добавлений.

Экспа!!!

Спешу заверить: с этим проблем никаких нет. Общее количество экспы, которое может получить любой ваш подопечный, выражается жутко большим числом 2.900.000. Так что обиженные первым BG могут продолжать радоваться, глядя на Icewind Dale: клирики смогут достичь 20-го уровня, друиды - 14-го, воины - 19-го, волшебники, паладины и рейнджеры - 17-го, а вот воры и барды уже смело пересекут отметку "22".

То есть раскачка партии приобретет еще более приятный характер.

- Ну как, есть что взять с паршивой овцы? - полюбопытствовал шаман, заново устраиваясь возле костра, в то время как воин обшаривал труп реморац. Вернее, то, что от него осталось.

- Ага. Куча золота, свитки... А это что за ящичек? Ого! Да в нем сапфиры!

В руках воина переливались синенькие камушки.

- Ну зачем они нам? - мягко, но с нажимом проговорил шаман, - выброси их куда-нибудь, и так места мало, да и свитки мне класть некуда...

- Вы-ы-ыброси! - с обидой протянул воин, - все твои свитки да свитки! А камушки, они вон какие красивые! Хотя тут на трупе еще какая-то вещица... Смотри, точь-в-точь как футляр для свитков! И камушки можно не выбрасывать!

- У меня свитков, - сказал шаман, - много. Не поместятся они в таком маленьком футлярчике! Что ты, как сорока, на блестящее бросаешься?

Воин надулся и сел поодаль, не решаясь расстаться с сапфирами. "Они ж денег стоят! - подумалось ему, - лучше я из заплечного мешка шкуры волков выкину, а камушки возьму". Так он и сделал.

Косметические доработки

Пока трудно судить, но вполне возможно появление нового класса - варвара, который будет еще глупее обычного воина, но гораздо сильнее, да и хит-поинтами его не обидят.

Немного будет улучшен геймплей. Отныне в инвентаре почетные места займут такие полезные вещи, как чемодан для хранения драгоценных камней и футляр для свитков. Также обещается новая возможность, которая может сильно пригодиться: отныне у рейнджера есть такое умение, как ranger tracking, позволяющее выяснить качественный и количественный состав населения в данной локации, включая как NPC, так и монстров. Кстати, самих локаций обещано пять штук.

Что касается визуальных изменений, то их совсем мало. Разрешение будет 800x600 (подобно BG II), обещана улучшенная поддержка Open GL. Все это будет работать и с оригиналом (который необходим для игры). Нажатием кнопки можно будет убрать/вызвать панель управления. Безусловно, пригодятся горячие клавиши для подсвечивания предметов на земле и дверных проемов, особенно в тех случаях, когда ты окружен залежами мертвых тел.

Подводя итоги, можно сказать, что выходящий аддон никого особенно не удивит, ждать его будут, но без ажиотажа. Ничем новым здесь и не пахнет. Рекомендуется любителям Icewind Dale. Заранее зато можно предположить, что качество будет отменным и все аспекты игры будут тщательно проработаны, чем, собственно, и славится Black Isle.

А что воин и шаман? А они потушили костер (так всегда следует поступать в лесу, даже зимой), воин взвалил на себя заплечный мешок, пристроил поудобнее меч; шаман взял посох.

- Теперь наша дорога лежит в Лоунливуд, - сказал со вздохом шаман.

- А где это? - спросил воин.

- Да неподалеку, это один из Десяти Городов. Мне было видение, что все начнется именно там. То есть для кого начнется, а для кого и продолжится!

Были они в самом сердце зимы, куда скоро ворвемся и мы с вами...

Комментарий Ивана Жилина:

Братья и сестры! Хотели ли вы мяса? Вдосталь ли вы накрошили его в первой части Леденящего Тело и Душу Дейла? Конечно, не вдосталь, ибо мяса никогда не бывает много и никакой маньяк в относительно здравом уме и трезвой памяти не закричит: "Довольно!".

В Черном Острове это понимают, и к успешному и хорошему хакслэшу, делается, полагаю, не менее успешный и хороший аддон, в котором можно будет честно умерщвлять всех и вся. Причем, согласитесь, вполне достойный аддон: новый класс, ажно 60 спеллов, парочка интерфейсных наворотов. Неплохо весьма по нонешним-то временам, еще один день из жизни движка Infinity.

Илья Николаевич

Timeline

Жанр	Action-Adventure
Издатель	Eidos
Разработчик	Timeline Computer Entertainment
Даьа выхода	Ноябрь 2000

Фигаро там, Фигаро здесь...

Господин Крайтон, знаете ли, на редкость способный малый. Нет ни одной отрасли в сфере развлечений, к которой он бы не приложил своих талантливых рук. Он был и писателем, и продюсером, и режиссером. И сценаристом даже. Он приложил эти самые руки к такому шедевру киноискусства, как, например, Jurassic Park. Не было его только в наших обожаемых компьютерных играх.

Но показалось такое положение вещей Крайтону несправедливым, и основал он собственное заведение под названием Timeline Computer Entertainment. И теперь трудится в поте лица над несомненным шедевром - одноименной игрушкой Timeline, призванной покорить сердца и компьютеры людей по всему миру...

Профессора пропадают по пятницам

А дело происходит в не таком уж и далеком будущем. 21 век. Некоторые из нас даже доживут, некоторые считают, что уже дожили. Итак, в одном научно-учебном заведении пропал весьма уважаемый в местных кругах профессор. Профессора поискали-поискали, да и успокоились. Но недалеко от заведения производились археологические раскопки, в процессе которых была найдена прелюбопытнейшая вещица. Записка. Что характерно – от профессора. Того самого. Только записке 600 лет. Смешно? Археологам – нет. У них едет крыша. Но вот один смышленый студент, Кристофер Хьюджес, сообразил, что не обошлось здесь без путешествий во времени. Ну, назвался груздем – получи по морде. В смысле, назначили парня добровольцем в спасательную экспедицию. Прямиком в 1357 год, во Францию, в самую середину кровопролитной Столетней войны.

Кстати, игры по книгам Крайтона, точнее, по фильмам, уже были. Не считая всяких джурассиковых поделок, можно вспомнить не такую уж и давнюю Congo.

Бескровный Мист...

А что у нас намечается? Намечается, как ни странно, Action-Adventure с обзором окрестностей от самого что ни на есть первого лица. В образе самоотверженного студента, возжелавшего спасти своего престарелого наставника, мы будем скакать по средневековой Франции, уворачиваясь от стрел и мечей и разгадывая многочисленные загадки, разбросанные

по берегам Сены и Роны щедрой рукой разработчиков во главе с господином Крайтоном.

Вы помните Мист? Нет, не волнуйтесь, сегодня я не буду грузить вас по полной программе, как в прошлый раз. Просто хотел сообщить, что именно эта игра почему-то оказала большое влияние на разработку Timeline. Поэтому в игре очень большое внимание будет уделяться поиску различных, зачастую совершенно нелепых предметов и их последующему применению в еще более нелепых и странных местах. А еще ждите кучу всяческих таинственных, странных и непонятных механизмов. И да не обманет вас словосочетание Action-Adventure. Думать будет нужно.

А еще у господина Крайтона есть мечта. Он хочет, чтобы в его игры играли все. И взрослые, и младенцы, и пенсионеры... Поэтому в Timeline вам с трудом удастся найти даже каплю крови. Что? Мечи? Ну и что? А кольчуги на что? По заявлением разработчиков, хотя драки один на один с использованием холодного оружия будут занимать далеко не самое последнее место в игре, но до смертельного исхода доходить не будет. Пара ударов мечом - и противник храбро ретируется в направлении ближайших кустов. Стратегическое отступление, так сказать. Кстати, этому факту найдено вполне серьезное научное обоснование – убийство человека в прошлом повлечет за собой страшные последствия в будущем. Ведь как знать, может этот вот храбрый рыцарь – на самом деле далекий пра-пра... дедушка.

Нет, не отсутствие крови может превратить любопытную задумку в бесталанную игру. Нелогичность и, Боже упаси, "мистоподобность" головоломок в этом смысле обладает куда более мощным потенциалом.

Как?

Теперь графика. Как обычно, манна небесная обещается в обязательном порядке. Полностью трехмерные интерактивные окружения, исторически и архитектурно достоверные средневековые постройки. По словам разработчиков, по игре будет просто приятно ходить и любоваться окрестностями, благо, Tour Mode будет присутствовать в полном объеме.

Ну и что можно сказать в заключение? В целом, задумка интересная. Но тревожат три момента. Во-первых, игры, сделанные специально именитыми личностями не от мира компьютерных развлечений и специально заточенные под их творчество, хорошими бывают редко. Во-вторых, отсутствие крови. Широкие народные массы не поймут. Ну и, в-третьих, этот вот Tour Mode: попахивает Cryo-вскими адвентюрами, этакими электронными музеями...

А поскольку я в жизни полнейший оптимист, то пока закрою глаза на эти вот три ужасающих пункта и, скорчив милую рожу, пожелаю игре благополучно дойти до прилавков в наилучшем виде...

Комментарий Ивана Жилина:

Мне понравилось выражение автора "скорчив милую рожу, пожелаю игре...". Я читаю его мысли: он хотел сказать "плохой игре". Или даже "при плохой игре" - я не читаю его мысли настолько хорошо. Потому что, насколько я знаком с Ильей Николаевичем, его душевное состояние обычно крайне далеко отстоит от оптимизма.

Зато я иногда способен на оптимизм. И в данном случае, несмотря на отдельные зловещие признаки, я предпочитаю верить в лучшее. Потому что Крайтон – талантливый писатель и человек вообще, лучший ученик Артура Хейли.

P.S. Сериал "Скорая помощь" тоже его ума дело. Ах, вам не нравится? Ну как хотите!

Илья Николаевич

Freedom: First Resistance

Скажите, вам надоела Лара Крофт? Ведь, правда, на PC так и не вышло ни одного приличного шутера от третьего лица, кроме частей тела незабвенной Лары. Да и те были подло утащены в раздел экшена. Но ничего, будет и на нашей улице праздник. Встречайте, Red Storm Entertainment и их новый проект Freedom: First Resistance. Action-Adventure от третьего лица. Вполне линейный, но от этого не особо скучный сюжет, некоторые интересные нововведения и, как ни странно, главная *героиня*.

Жанр	Action-Adventure
Издатель	Red Storm Entertainment
Разработчик	Red Storm Entertainment
Требуется	4 квартал 2000 г

Семейная трагедия

Игра основана на трилогии Resistance, принадлежащей перу писательницы Anne McCaffrey, более известной по фэнтези-сериалу "Полет дракона". Трогательный и донельзя оригинальный сюжет игры повествует о том, что Земля в очередной раз захвачена. Конечно, именно ими - проклятыми пришельцами. Пришельцы эти распихали мирных жителей некогда голубой и счастливой планеты по концентрационным лагерям во всех уголках вселенной и всячески притесняют там их законные права. Главная героиня, девушка с судьбоносным именем Ангел, заимела на подлых захватчиков-угнетателей неслабый зуб. Мало того, что они пытаются извести весь человеческий род, так еще и посмели нанести ей личное оскорбление, погубив всю ее семью и не забыв даже про любимую кошку. Что делать? Конечно, бороться. Ведь, согласитесь, одна разъяренная девушка может порвать в клочья не один батальон элитных частей злобных пришельцев...

А две разъяренных девушки и вовсе могут по камушку египетские пирамиды разобрать. Особенно, если перед этим они 22 уровня подряд жестоким мордобоем занимались.

Общий смысл

На первый взгляд игра совершенно незамысловата. 22 уровня чистого Action-а в стиле незабвенной Лары. Во главе угла – жесткий мордобой. Управление – кнопки, отвечающие за части света, плюс "бить", являющаяся наиглавнейшей. Но с другой стороны, каждый из этих уровней будет требовать своего персонального подхода, а куча своеобразных и органично вплетенных в сюжетную канву головоломок не дадут нам заскучать в процессе изничтожения инопланетных захватчиков. А еще в процессе покорения двух десятков уровней мы будем узнавать много нового о нашей героине, разработчики уверяют, что такого глубоко проработанного, сложного и неоднозначного персонажа в компьютерных играх еще не было.

Зато у нас будет команда. То есть это слишком трудная для одной девушки задача – дать отпор целой армаде злобных пришельцев. Поэтому ей в помощь разработчиками была выдана команда под нетривиальным названием Resistance. Каждый из ее членов – незаурядная личность, готовая изо всех сил помогать Ангелу (Анжеле?) в ее крестовом походе против иноземцев. Каждый из команды обладает способностями, не доступными героине, и поэтому совершенно не заменим. В любой момент игры между персонажами можно будет свободно переключаться простым нажатием кнопки.

Как уже говорилось, немаловажной частью игры будут головоломки. Ломать голову придется не только над обычными задачками – найти, принести, отдать, спрятать, но и в паззлах, связанных с использованием уникальных способностей разных персонажей. В этом смысле игра похожа на Lost Vikings. Нужно ли будет выбирать для миссии персонажей самолично или это будет жестко регламентироваться сценарием, неизвестно, но, исходя из вышесказанного, более логично предположить второе.

Интерфейс обещают сделать простым и незамысловатым. Переключаться между персонажами можно будет быстро и безболезненно, одной кнопкой. Остальные, оставшиеся без опеки товарищи, попадают под контроль компьютера. Надеюсь, что он не будет провоцировать их на активные действия, а хотя бы просто заставит нормально ориентироваться в пространстве.

Печальное зрелище. Душераздирающее зрелище.

Визуально игра выглядит. Но выглядит, судя по шотам, прямо скажу, не особо. Модели персонажей чересчур угловаты, а окружение страдает повальной нехваткой полигонов. Текстурки блеклые и однообразные. Динамического освещения, судя по тем же шотам, нет совсем. А ведь это очень печально. По смыслу в игре большое значение имеют такие две вещи, как свет и тень. Но ни того, ни другого что-то не заметно. После некоторого копания в дебрях пресс-релизов выяснилось, что игра будет использовать движок Rogue Spear. Что ж, в добрый путь. Если мне не изменяет память, это был один из самых некрасивых движков последних лет...

В целом

В целом – см. заголовок предыдущего абзаца. Точнее – пока см. Потому что ничего действительно стоящего об игре пока не известно, а все то хорошее, что известно, неумолимо закрывают своей широкой грудью совершенно невозможные шоты. Я понимаю, что графика – не главное, но в данном случае она все же имеет большой вес. Посему я сказал то, что сказал.

Комментарий Ивана Жилина:

Илья Николаевич в свое время очень близко к сердцу принял указание Веселова игры в превивах ругать. И в процессе написания этого труда в общем и целом следовал этой линии, поэтому строчки вопиют: "Это не игра! Это гадость!". Однако постоянно спохватывался, вспоминал, что приказ был дан по другому разделу, что Сергеич – это совсем другой человек и что информации слишком мало, чтобы судить объективно. И только в конце душа поэта не выдержала и прямым текстом сказала правду.

Читайте последний абзац статьи, ибо это истина. А в то, что игра все же будет иметь приличный геймплей, делающий недостатки (читай: убогость внешнего вида) менее вопиющими, я не верю. Слишком хорошо, чтобы быть правдой.

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов при участии Никиты Кареева

Полный улет / Magic turn

Жанр	Квест от первого лица
Эксклюзивный дистрибьютор	"1С"
Издатель	Nikita
Разработчик	Nikita
Требуется	Pentium 200, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb

Везунчик. Поко "дарагия рассеяни" толпились у памятников вождю мирового пролеториата (каждый со своей целью), о американцы розвлеколи себя пересчитывонием голосов во Флориде, я, ноконец, смог в тишине и спокойствии поигроть. Поиграть, о не поработоть, как это бывает в последнее время все чаще и чоще. Семь часов зо дво дня – ни одного фраго, ни одной слезинки зомученного зерга, ни одного овертойма и гола на последних секундах – чистейший полет. Полет души, фонтазии, того самого невидонного ощущения, кокого ток ждут всегда геймеры и геймерицы... Полный улет.

Формула любви

"Полный улет" (в просторечье "квест про девочку-пчелу") – это продолжение игры "Шестое измерение", выпущенной в 1998 году творческим союзом московских пасечников из компании Nikita и команды разработчиков из города Ростова-на-Дону. Игра была не особо популярна – в 1998 году еще трудно было оценить прелести трехмерного окружения, поэтому выпуск "Шестого измерения" многими расценивался как зверский эксперимент, поставленный над умирающим жанром.

По счастью, великолепная идея не канула в лету: сюжетная канва "Полного улета", быть может, не блистает литературным великолепием, однако она необычна и интересна.

Представьте себе тихий поселок, дом, стоящий на отшибе... Таинственного, редко показывающегося на людях хозяина дома все считают колдуном. А он колдун и есть – никто из вошедших в дом, как говорят, не возвращался назад... Как, захватывает? Над сюжетами квестов принято чахнуть, как Кощеюшко над златом, силясь в рецензии не проронить лишнего словечка. Так что дальнейшие события и вам расскажу лишь в общих чертах.

Девочка Даша и мальчик Вася играли в футбол около домика колдуна. Мячик, как это часто бывает, улетел на крышу. Дети пошли его выручать. Постучали. Никого нет, дверь открыта. Зашли... А дальше классическое: "Ничего не помню, очнулся – гипс". В роли гипса – наложенное хозяином дома заклятье, превратившее девочку Дашу в пчелку Медарью, а мальчика Васю – в Муравасю. Это при том, что Муравася исчез, а Медарья осталась с наследством всех бразильских сериалов – амнезией средней степени тяжести. Как говорится: "Welcome to..."

Банальная завязка, не так ли? Сюжет ровно такой же. Загадки тоже. Тем не менее, "Полный улет" – это Игра, Вещь, Событие.

Голоса

Каркас любой истории – ее персонажи. Можно вложить гениальный текст в уста посредственных, не вызывающих никаких чувств кукол и... все! Книга годится только в качестве подаяния пионерам-макулатурщикам. С квестом еще сложнее: тут все действующие лица на виду и на "слуху" геймера – даже небольшая фальшь грозит испортить весь праздник и превратить игру в набор отдельных пазловин с манекенами внутри.

То, что Никитовцы нашли верную дорогу, не подлежит сомнению. Персонажи "Полного улета" чрезвычайно колоритны, незабываемы и индивидуально очерчены. Причем внешность в общем впечатлении ничуть не выше роли озвучки.

Не углубляясь, минем "заслуженных" таракана Болтухана и господина ЖУжкова. Пародия на политиков – это скорее завлекалочка для "широких масс", гораздо приятнее наблюдать за семейным подрядом, ударниками капиталистического труда, стрекозами из "Стрекофлота". Гармоничная пара, запоминающаяся на фоне вечного: "Хоботов! Я же забочусь о тебе!". Или мастерпутеец? Этот "жук кавказской национальности". А блеющий непотребное и тупое "не знаю" хозяин подпольной типографии? Бизнес-вумэн, госпожа ОкСАна ("затусована, запопсована")? Мураш Дурлес с золотой цепочкой, бродячие "бытовые философы", моль в кладовке, бабушка-божья коровка в толпе "электората", добряк пекарь с пузом и одышкой - все они составляют настоящую, насыщенную и логичную, живую атмосферу игры. В которую хочется играть.

Ювелиры

Атмосфера "Полного улета"... Цельная. Многоплановая. Чуточку эстетская. Именно такая она обычно бывает у проектов компании "Никита", где под "Паркан" поднимают огромную махину современной астрономии, а для малютки "Твиггера" пишут безбашенный сюжет с видеороликами и жуют сырую картошку перед микрофоном (сами себе сэмпл, так сказать). Рукотворность во всем.

Посмотрите внимательно на Дом! Сотни, тысячи деталей даже там, куда нормальному игроку не взбредет в голову забраться. Посмотрите на "вазу зпо-

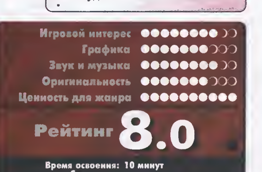
● А процедура выборов и здесь проходит вверх тормошкоми. Тенденция-с

● Робочий уголок колдуно. Серьезный дядя...

хи Мин", "неизвестный портрет неизвестной", загляните в трубу, полюбуйтесь на столик и креслице на столике (!) элитарного клуба, находящегося на письменном столике (о, как загнул!), оцените свитки на полках комнаты мага (не бревна, а пустотелые конструкции! хотя, по идее, это на фиг никому не надо было!)

Ощущение отстраненности геймера, его гостевого состояния – вот к чему ведут все эти детали. Чувство, что Дом жил до нас и будет еще долго жить после нас, неистребимо. Построен действительно мир, а не декор для сиюминутного прохождения. Построен с любовью, со взрослой, профессиональной индифферентностью, какой так не хватает родному игростроению. Заметит геймер усилия авторов или пройдет мимо – не важно. Никитовцы делают всерьез. И если кто-то этого не понял – его несчастье.

Квест – это не скопление максимума загадок на одном квадратном дюйме экрана. И это не зубодробительный, мозголомный сюжет с тридцатью тремя неожиданными концовками. Квест, как и любой другой "одноразовый" жанр (книга, фильм, спектакль), силен атмосферой, проработкой деталей, необычностью, узнаваемостью и персонажами. Если все эти составляющие сойдутся в теле игры удачно – толк будет.



Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.0

Время освоения: 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

"Насектация". Двери закрываются...

Необычность "Полного улета" в управлении. Квест от первого лица. От лица пчелы, путешествующей по самому обыкновенному, "финскому" (настаиваю!) дачному домику. "Приключения Карика и Вали", "Дорогая, я уменьшил детей", "Мегамир" – детский лепет по сравнению с ощущениями от игры. Оказывается, Дом – это целый мир, где идут выборы мэра столовой, развивается частный бизнес, действуют тайные общества, преступники, полиция. Тут живут простые муравьи, спешащие по делам в "Дустодром" и "Вкустыню", работает железная дорога со своими правилами и заботами... Пекут хлеб. Героине нужно обязательно понять все хитросплетения (хитросплетения, а не бессвязный клубок, как кажется вначале) судеб, чтобы хоть чуть-чуть сдвинуться с мертвой точки неизвестности, чтобы вырвать из лап колдовства себя и друга Васю.

Старик какой-то их заметил...

Узнавание в Доме – мира, Узнавание Мира – в доме. Задача, с которой, по-моему, никто бы не справился лучше "Никиты". Взаимосвязи протянуты сквозь весь сюжет, накрепко привязывая игрока к нему.

Вот картины на стенах... Мельница... Очень похожа на вентилятор на кухне. А это батальная сцена... красные, белые... Постой! Да на столе муравьи точно так же воюют за призрачное владение "закромами родины". Над столиком висит портрет Платона и Аристотеля... Кого же они напоминают? А этот морской закат вполне можно встречать не в Италии, а сидя на стенках аквариума...

Добавьте сюда и постоянный параллелизм отношения к жизни в мире насекомых и мире людей, чуточку облагороженный каким-то детским, наивным виденьем.

Мир привязан к Дому еще и огромным количеством легкоузнаваемых (нередко специфических) юмористических эпизодов. "Обыкновенная биба" в углу кладовки, путешествие с Подуваном (таракан-экскурсовод) на начальный уровень Quake1, эпизод с терминатором-Жерлоком (особенно удался акцент на вынимание тросточки), топоры от того же Quake1 на стене комнаты мага, пародия на кусочек кассилевской "Швамбрании" с ее "Войной", "Пленом" и "...если вы не выйдете, то вы трусы, как девчонки. И мы вас презираем. Вы дураки." в "битвах" муравьев, фраза жучка-пекаря "почтальон у нас всегда стучит трижды"... И, конечно, финал! Эпизод, над которым я в детстве всегда хлюпал носом от нахлынувших чувств, - Марти МакФлай, Док, характерная музыка... "Дороги? Зачем нам дороги!" Это гениально! Это Полный улет. Я почти плакал!

Архитектор Растрелли(ян?)

О графике, разумеется. Сиречь о движке. Движок очень неплохой. Немного тормозит, конечно. Привычным уже фейерверком спецэффектов не бросается в глаза. Поначалу даже неуютно делается – белесо и масштабно, как ночью на центральных станциях метро.

От масштабности, собственно, и горюем: по сути, Дом – это один уровень со множество текстур. Без подгрузок, без утомительных ожиданий, он живет в памяти от начала и до конца. А, учитывая гигантские размеры комнат с огромным количеством предметов, полигонов в кадре получается более чем...

С другой стороны – скорость в квесте не играет особой роли (единственная трудность – это скачки fps-ов во время погонь-разведок за стрекозами) и "Полный улет" не исключение. Опоздать невозможно в принципе, поскольку все ключевые персонажи готовы нас ожидать хоть до посинения, а предметы никуда не исчезнут. Летай потихоньку, думай, решай, разговаривай... Красота!

Но вот – игра пройдена. Чувства? Очень. Я давно не играл с большим удовольствием: до круговерти в глазах, до скрежета зубов от неподатливости загадок (читай – собственной идиотии), с сейвами, клятвами "стереть немедля!" и... загрузками через полчаса отдыха.Когда на мониторе загорелось "Конец", мне стало невыносимо жалко. Как бывает только в одном случае – если ты прошел настоящую Игру. Взявшую у тебя частичку твоей души, взамен оставив частичку своей. Своей... И тех, кто ее сделал.

Интервью с Дмитрием Тюревым и Михаилом Борисенко – создателями "Полного улета"

НИМ: Как появилась идея создать игру на пересечении двух миров?

ДТ и МБ (далее Nikita, хотя, если быть точными, Дмитрий и Михаил составляют актив филиала "Никиты" в городе Ростов-на-Дону): Идея появилась в 1997 году. Тогда было желание сделать что-то максимально необычное. А насекомые – редкие гости в компьютерных играх. В первоначальном проекте по дому летала муха, но мы ее быстро заменили на пчелу – насекомое более трудолюбивое и полезное. А идея с превращением девочки принадлежит Никите Скрипкину. Таким образом и получилось пересечение двух миров в игре "Шестое Измерение". "Полный Улет" является развитием этой идеи на новом уровне.

НИМ: Почему именно вид "из глаз"? Не был бы вид от третьего лица более выигрышным?

Nikita: Наша система позволяет перемещаться с максимальной свободой. Игра специально не разбита на локации, пчела может попасть куда угодно. Что же касается вида от третьего лица... Мы не думаем, что всем было бы так весело лицезреть перед собой пчелиный тыл на протяжении всей игры.

НИМ: Многое ли из задуманного осталось "за кадром"?

Nikita: Напротив, многое из первоначально НЕ задуманного оказалось в кадре. Игра получилась даже большего размера, чем мы планировали. Уже в ходе программирования сценария придумывались и вводились новые сюжетные ходы, добавлялись пародии на известные кинофильмы и игры.

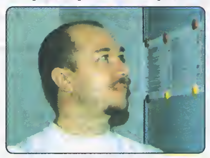
НИМ: Почему квесты так не популярны в последнее время? Как думаете, жанр еще будет возрождаться, развиваться, видоизменяться?

Nikita: Вы правы, популярность квестов в последнее время упала. Зато растет популярность сетевых игр. Может быть, спасение жанра в объединении с сетевыми играми. Мы над зтим подумаем :). А квест как одиночная игра, конечно же, не умрет. Если RPG подобны имитации реальной или сказочной жизни, то квест – зто интерактивный фильм. Пока люди смотрят фильмы, они будут играть в квесты.

НИМ: Легко ли создавать квест по сравнению с другими играми? Это тяжелый жанр или легкий?

Nikita: Игроку должно быть легко начать игру и тяжело с ней расстаться. С созданием все наоборот – начинать тяжелее, чем заканчивать. А что касается игр различных жанров... вот пробуем себя в других жанрах, тогда все вам и расскажем :).

И еще несколько ответов Никиты Скрипкина, продюсера «Полного улета»

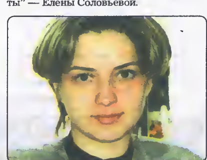


НИМ: Какой смысл в "ненужных" предметах (глобус, портрет, картины, душ...)? Только для поддержания атмосферы?

Nikita: Ну уж нет! Можно играючи заодно (как везде у «Никиты» :)) изучить географию, искусство, а также помыться в душе, если дома горячую воду отключили :)).

НИМ: С кого делали лицо Дарьи? (симпатичная :))

Nikita: С офис-менеджера "Никиты" — Елены Соловьевой.



НИМ: Не стоит ли в следующей игре этой серии еще более углубится в экономику и политику, оставив сюжет на вторых ролях — то есть дрейфуя к "как бы РПГ" в мире "Дома"?

Nikita: Безусловно, так все обязательно и будет. Разве уже не видно по сравнению с «Шестым Измерением»?

НИМ: Детализация (во всем: графика, сюжет, персонажи...) в ущерб масштабности — это целенаправленно или...?

Nikita: Масштабность — это удел старого времени и старых идей, хорошо (надеемся) забытых :)). Теперь другая мода — качество и детализация.

Игра в снежки

Впервые на арене!

Только у нас.
Товарищеский матч Snowball – Навигатор!
Слабонервных просим удалиться.
(ну куда же вы все сразу-то вскочили, останьтесь хоть кто-нибудь!)

Участники команд
Хозяева (в белых футболках с надписью "Титан морской"):
Сергей Климов, капитан команды;
Глеб Власенко, защитник (защищает компанию от нападок прессы).
Гости (без футболок, но с тайным желанием их заполучить)*
Константин Подстрешный, капитан команды;
Дж. О. Бондер (Джобс), защитник (защищает права кенгуру в Австралии, хотя его об этом никто и не просит).
Судейство – рефери международной категории *Юрий Поморцев*.

Примечания
* Информация для интересующихся. Любимое хобби небезызвестного Константина Подстрешного – коллекционирование футболок с логотипами игр, которые он, пользуясь служебным положением, выманивает у доверчивых разработчиков. На деньги, вырученные от продажи части своей коллекции, этот господин купил три дачи и автомагнитолу.

Раунд первый, разминочный,
в котором команда Навигатора усыпляет бдительность противника грубой лестью и в результате этого узнает много интересного о ближайших планах компании

НИМ: Здравствуйте. Вот, пришли у вас выведать, что сейчас поделываете, какие будут следующие проекты, что сейчас на озвучке стоит? Если это, конечно, не страшная военная тайна.

Snowball: Здравствуйте. Конечно же, спрашивайте, мы будем отвечать. Много о чем можно поговорить. Можно, скажем, часа два рассказывать только лишь о "Детях Селены", затем еще два часа о "Звездных пилигримах"...

НИМ: Ой, так мы и до завтрашнего утра не закончим. У вас ведь много чего классного – Snowball сейчас если не лучшая, то одна из лучших российских игровых компаний.

Snowball: Спасибо на добром слове. (чувствуете? они уже растаяли :))) Все сейчас расскажем.

В самое ближайшее время у нас выходят две трехмерных стратегии. Одна – "Дети Селены" (Earth 2150: The Moon Project). Это продолжение очень удачной "2150: Войны миров" (EARTH 2150: Escape from the Blue Planet) польских разработчиков из TopWare Krakow. Мы планируем целую серию игр во вселенной "Земли 2150". Другой проект – "Звездные пилигримы: Тайна Каскады" (оригинальное название – The Outforce!). Это детище шведской O3 Games, игра считается продолжателем традиций Homeworld и Total Annihilation.

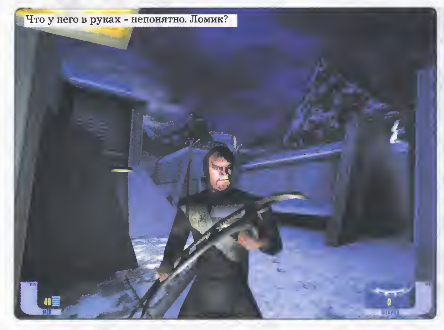
Чуть погодя, предположительно - в декабре, выйдут "Отверженные" (Fallen) – сюжетный шутер во вселенной StarTrek.

НИМ: Star Trek? Как это вы не испугались браться за такой проект? "Звездный путь" не приносил до последнего времени славы разработчикам компьютерных игр.

Snowball: Вот именно – "до последнего времени". Star Trek Voyager: Elite Force прямое тому подтверждение. Конечно, наивно было бы говорить, что, дескать, раз игра по Star Trek'у – значит, будет хорошо продаваться. У нас – ни за что! Но вот если это будет просто классная игра... Мы не один месяц думали, как быть, и все же решили взяться за Fallen. Потому что он нам понравился. Выглядит очень хорошо, похож на Half-Life. И Star Trek тут ни при чем. Да, конечно, капитан Циско –культовый персонаж, можно сказать. Но это там, у них. На западной коробке будет огромными буквами написано Star Trek и маленькими Fallen. В российском варианте, наоборот, крупно "Отверженные" и рядышком, скромненько – Star Trek.

НИМ: Какие у вас еще проекты?

Snowball: Еще мы запускаем детскую линейку, называться будет snowball.ru/KiDS. Откроет ее "Акимбо: Маленький воин" – веселая и красивая платформенная аркада, с бонусами, секретными уровнями. Ведь, если вдуматься, детских игр сейчас совсем мало. Качественных – тем более. А потом на собственном опыте знаем, что, как говорится, нет-нет да и да. Время от времени сами себя ло-


Что у него в руках - непонятно. Ломик?

вим за такими играми :)). Хорошие аркады – они для всех возрастов.

НИМ: И это все что у вас есть?

Snowball: Обижаете! Планов у нас много. Из тех, в которых мы уверены на сто процентов, – это "Два мира" [см. Навигатор #11], "2150: Взвод" – squad-based игра в стиле Uprising во вселенной 2150, Земля III, Третья Мировая, "Затерянный мир 3" – продолжение "Океана Эльфов", который, кстати, очень хорошо разошелся. Лучше, чем первый "Затерянный мир".

НИМ: Почему, как считаете?

Snowball: Мы льстим себя надеждой, что народу полюбились наши фирменные синие морозоустойчивые эльфы :)). Объективно – вторая часть вышла не просто локализацией, а такой специальной адаптацией в стиле "Огнем и Мечом" и "Горького-18". По качеству озвучки, по глубине переработки характеров – там же целая радиопостановка с падением эльфийского двора и революционным лидером антов!

НИМ: Замечательно. Больше ни о каких локализациях не расскажете?

Snowball: Сегодня нет. Есть еще очень хорошие варианты, но до официального получения прав на локализацию мы о них не хотим рассказывать.

Раунд второй, как бы скептический,

в котором команда Навигатора переходит в атаку, пытается разбередить старые раны, но наталкивается на неожиданно уверенные ответы

НИМ: Изначально Snowball создавался как компания-разработчик игр. И постепенно вы сползли к локализациям. Как же так? Только не обижайтесь.

Snowball: Да, нам часто говорят: "Только не обижайтесь, но вы же коммерсанты". А на что обижаться? Да, мы научились зарабатывать деньги и этим гордимся. При этом в творческом плане нам тоже не в чем себя упрекнуть.

НИМ: Помнится, начали вы с Пайкмана, потом сделали его продолжение, потом (вкрадчивым, ядовитым таким голосом) взялись за Всеслава... Что сейчас?

Snowball: Ах, вы об этом. Да, со "Всеславом" были проблемы. Задержки. Частично связанные с кризисом, частично с тем, что смешение жанров уж очень много времени требует на баланс. Касательно "Летописи времен" – наши взгляды и взгляды команды "Князя" разошлись, так что серия вряд ли получит продолжение.

НИМ: Чем же разошлись?

Snowball: Ну, например, существует требование исторической достоверности. Может быть, это психованный взгляд, но мы считаем, что раз заявлена исторически достоверная игра, то ее и надо делать таковой. Однако всегда существует большое желание нарядить, скажем, викинга в супермодный, но нелепый с исторической точки зрения шлем, дать ему в руки какой-нибудь меч в полтора человеческих роста и в форме дракона - фэнтези такое совершеннейшее... Мы так не можем. Точнее, не хотим.

"Земля 2150: Война миров" - самый успешный проект компании в 2000 году

НИМ: Но сейчас-то вы уже не завязаны с кем-то в одну цепочку? Можете делать все так, как вам нравится, верно?

Snowball: Верно. Мы и делаем. "Летопись времен" теперь существует как некая общая предыстория, которая была давно и на которую у каждого свой взгляд. Старый Завет такой. Мы не будем продвигать "Всеслава" как продолжение "Князя", с ним у нас не больше общего, чем, скажем, с "Аллодами", – все игры хорошие и все непохожие.

НИМ: Так что со "Всеславом Чародеем"?

Snowball: В процессе.

НИМ: Да? (недоверчивые усмешки)

Snowball: Разработка, на самом деле, и не останавливалась. Более того, на "Всеслава" сейчас уходят все деньги, которые приносят локализации. Это по-прежнему наш основной проект, наша основная ставка.

НИМ: Что в нем изменилось за прошедшие годы?

Snowball: Что-то меняется постоянно. Начав "Всеслава" как стратегию, мы потом перешли в RPG, затем добавилась изрядная доля adventure. Только сейчас мы более или менее подошли к балансу жанров. Это было самое сложное.

НИМ: Примеры игр подобного плана?

Snowball: Вот Outcast – хороший

"Отверженные" смотрятся очень неплохо.

пример. Все есть – и сюжет, и стрельба, и интересные персонажи, и прекрасная озвучка. Или, допустим, Star Control 2 – аркада, стратегия и интереснейший квест одновременно.

НИМ: А у вас от стратегии что осталось?

Snowball: Битвы, само собою. Боевые формации, тактика, планирование операций. Впрочем, сейчас мы пришли к тому, что и тут нет стратегии в чистом виде. Вот, скажем, возможность паники. Боевой дух, устойчивость против паники – это параметр ролевой, индивидуальный для каждого солдата. Выбегает на дружинника пара-тройка мужичков при полном параде – ветеран не дрогнет, юнец – побежит... Сейчас мы довольны тем, как все сплавилось вместе. Единственно, надо еще оттачивать баланс. Любая ролевая система – это, прежде всего, баланс.

НИМ: "Всеслав" будет выдержан в подчеркнуто "русском" стиле?

Snowball: Нет, мы сознательно ушли от концепции патриотической, клюквенной игры. Там, где терема с маковками, красные щиты, баня с водкою...

НИМ: О, это правильно! Образ Всеслава в косоворотке, уплетающего икру под красным флагом – на это разве что на Западе могут клюнуть. Да и то вряд ли. В России такая игра не нужна совсем.

Snowball: Не скажите, не все так считают. У нас есть определенное количество фанатов, которые ждут от "Всеслава" именно клюквы. Нередки были письма, начинающиеся "Гой еси, благую весть принесли вы нам...". Были требования поставить твердый знак в названии (то есть русскую букву "ер" – "Всеславъ"). Вообще, чего уж тут скрывать, в свое время было сильное давление публики. Мол, давайте, быстренько наляпайте абы что, главное – чтоб "русский дух" витал. Мы против этого. Наша позиция – игра должна быть классной сама по себе. Национальный колорит ничего не дает. "Отважное сердце" – классный фильм не потому, что он про Шотландию. Просто есть вечные темы. И есть история, к которой мы стараемся относиться бережно. История – это вообще штука тонкая и мерить ее какими-то сугубо бытовыми понятиями просто невозможно. Вот, скажем, вятичи – они кто? Русские? А варяги – это шведы или датчане? Или, быть может, петербуржцы?

НИМ: Нет, варяги – это викинги. Викинги – это норманны. Норманны завоевали Англию и, следовательно, настоящие варяги живут в Лондоне ;-).

Snowball: О! Какое знание темы :)). Но вернемся к "Всеславу". Мы верим, что выбрали правильный путь, интереснейшее историческое время, удачную и более-менее достоверную ролевую систему.

НИМ: Достоверную? А как же магия? Все эти файерболлы?

Snowball: А у нас не будет активной магии.

НИМ: Как?! А почему же Всеслава Чародеем зовут?

Snowball: Так это же реальный персонаж. Полоцкий князь. В Белоруссии даже водка есть такая – "Всеслав Чародей". Классная, кстати, угольной очистки. А Чародеем его прозвали за то, что больно уж стремителен он был в походах, из-за этого злые языки приписывали ему чародейство и повадки оборотня.

НИМ: Так магии совсем никакой нет?

Snowball: Нет активной магии. Есть магия в стиле X-Files. Некоторые вещи будут иметь необычные свойства. Будут особые места вроде половецких курганов. Иногда игрок сможет получать информацию из мира мертвых... Вообще, мы сторонники того, чтобы вместо какого-нибудь навороченного монстра показать игроку нечто на первый взгляд обыденное, но так, чтобы он испугался. Наш идеал – "Солярис" Тарковского. Помните, как там яблоко катится? То есть мы хотим гибко вплести в ткань повествования существующие суеверия, страхи. Действовать больше намеками.

НИМ: По всему видно, игру вы делаете умную. И рассчитываете, что на Западе она будет успешной?

Snowball: А почему нет? Мы рассчитываем на интернациональный рынок. Разумеется, делать "Всеслава" для США – это будет полный каюк. Но американский рынок – это только 18% продаж PC. В Америке PlayStation, Deer Hunter... Да сравните хотя бы продажи Baldur's Gate в Европе и Америке! В Европе – в три раза больше.

НИМ: О, это очень интересная статистика!

Snowball: Безусловно. Можно еще сравнить топы в разных странах. Когда в Америке лидирует какая-нибудь Барби, которая едет куда-то там в гости (в Леголэнд, кажется), то в Германии – Planescape: Torment. Выводы делайте сами. Мы рассчитываем именно на европейский рынок. Германия, Франция... А также Корея, Тайвань и другие страны international-рынка. И мы стремимся выиграть не за счет национального колорита.

НИМ: Что же, вы оптимисты. Только вот еще такой коварный вопрос – а как вы в прессе будете двигать "Всеслава"? Ведь напиши мы сейчас по нему еще одну превьюху – на смех же поднимут!

Snowball: Возможно. Со "Всеславом", конечно, интересно получилось. Сначала были ого-го-го какие ожидания. Потом кривая общественного интереса резко упала. Сейчас она снова ползет вверх, хотя и небольшими темпами. Нас это устраивает. Есть глобальная идея – не организовывать для "Всеслава" новой рекламной раскрутки. Пусть игра сама за себя скажет. По крайней мере, в России, на других территориях локальные издатели, скорее всего, будут действовать иначе. Мы же сосредоточены сейчас только на игре, не на ее рекламе. Будет игра – в России мимо никто не пройдет, это точно.

НИМ: Однако специализированный сайт все же запустили (www.snowball.ru/fatherdale)?

Snowball: Есть такой грех :)). Ежедневно сайт посещают 3000 человек – неплохо, согласитесь.

НИМ: Ну, хорошо. Со "Всеславом" разобрались. А как ваш "Меркурий – 8" поживает? Вы на него конкретно забили?

Snowball: Пока существует только концепт. Есть хорошие идеи смешения экшена и стратегии. Собственно, придет время, мы закончим "Всеслава" и займемся "Меркурием".

НИМ: Никакого побочного проекта не будет проскакивать?

Snowball: Весной, возможно, появится один. Совместный. Стратегия во вселенной "2150". Пока идет согласование, поэтому говорить что-то конкретное рано.

НИМ: А нет ли желания сделать хорошее такое "мочилово"?

Snowball: Да нет вроде. Нам это сейчас не интересно, мы стремимся заниматься только тем, что никто, кроме нас, не сделает. Да, аркады – прекрасный жанр. Шутеры... замечательно! Можно, допустим, сделать total conversion Анрыла, назвать его "Спецназ" и выпустить. Но это неинтересно. И потом, тут скорее борьба дистрибьюторов. У кого хороший дистрибьютор – тот и продаст больше "мочилова". Мы не дистрибьюторы, мы – креативщики. И нас, допустим, всегда смешили глубокомысленные рассуждения об играх вроде Need For Speed. Есть игры, есть жанры, в которых уже давно разработчики мало что значат. Вот, например, испанский рынок. Электроники (Electronic Arts) на нем сильны, Infogrames – нет. Поэтому райсеры Электроников расходятся на ура, аналогичные продукты Infogrames – нет. Авторская мысль тут вообще ни при чем!

НИМ: Но все-таки, если бы вы знали, как редко попадается хорошее "мочилово"...

Раунд третий, познавательный,

в котором команда Сноуболла напрочь забивает несчастных журналистов своей информированностью

НИМ: Как вообще год на рынке прошел? Есть ли сезонные пики/спады?

Snowball: Это очень интересный вопрос. Всегда считалось, что есть летний спад продаж. Мол, все от жары окосели, на дачах отсиживаются. "Комтек" – последние продажи. Потом май, июнь, июль, частично август – все дохло. Так жили в 98-м и в 99-м году. За это время окреп рынок джевелов. И изменилась практика продаж. Мы выпустили "2150: Войну миров" в самый разгар "мертвого сезона", 6 июня. И, тем не менее, игра стала самым нашим успешным проектом за этот год! На джевельном рынке нет никакого летнего спада. Выпускайте классные проекты – будут классные продажи. Люди, которые не выпускают ничего летом, просто идут на поводу у традиции. Вроде как "не положено". Похожая история была в свое время с Dungeon Keeper'ом. Тоже никто не верил поначалу, что его можно продать тут летом.

К слову: единственный серьезный спад на рынке – это самое начало января. Народ, видимо, отходит от праздников, опохмеляется, пытается доесть то, что еще недоедено с праздничного стола...

НИМ: Вот упомянули джевельный рынок. Как вы относитесь к его сегодняшнему росту и процветанию? Нет желания, чтобы люди все-таки больше бы покупали коробки?

Snowball: Желание, может, и есть, но, на самом деле, джевельный рынок нам ближе. Потому что в нем нет такой сильной зависимости "реклама/продажи". Мы сейчас отходим от громких лозунгов вроде: "Дети Селены – суперстратегия. Покупайте!" Публика, берущая джевелы, более образована. Она спрашивает друзей, качает демо-версии, читает обзоры в журналах. Возможности, что называется, "впарить" на джевельном рынке нет. И это классно! Именно поэтому нам здесь работать интереснее. Можно брать качеством, а не рекламой.

НИМ: Погодите. Джевелы берут, в основном, подростки. И вы утверждаете, что подросткам нельзя ничего "впарить"?

Snowball: Во-первых, не только подростки. Сегодняшняя доля продаж джевельного рынка в России – 80 – 85%, то есть их покупают практически все. А, во-вторых, не надо наговаривать на подростков. Им можно "впарить" "Спрайт" – чтобы, значит, верили жажде своей. Но вот в играх они все-таки разбираются хорошо и халтуру быстро распознают.

НИМ: Какие ваши самые успешные проекты?

Snowball: "Горький – 17". И еще "Война и Мир" (локализация Knights&Merchants). "Война и Мир" побила все рекорды по продолжительности продаж. Джевелы до сих пор покупают. Видимо, потому, что жанровая ниша не заполнена.

НИМ: Насколько хорошо продаются англоязычные версии (серия originals)?

Snowball: Это примерно десятая часть рынка. Не очень большая, но устойчивая аудитория, у которой, по всей видимости, своеобразный штамм к русскоязычным версиям. Оно и понятно – всегда же есть люди, предпочитающие читать Шекспира в оригинале. На староанглийском ;-). Многих отпугивает печальный опыт обращения к пиратским русификациям. А в целом, поддержка серии originals – это политическое решение. Не столько ради прибыли, сколько ради репутации. Вот мы можем позволить себе выпустить джевел игры в один день с ее западным релизом – классно!

НИМ: Доля приверженцев оригиналов со временем уменьшается, увеличивается?

Snowball: Нет, примерно один стабильный уровень. И еще одна особенность – оригиналы продаются обычно дольше локализованных вариантов.

НИМ: И что, от качества вашего перевода ничего не зависит? Нет шансов убедить таких людей в том, что русские версии тоже хороши?

Snowball: Почему же нет шансов – есть. Просто многие люди покупают сразу две игры. И английскую, и русскую версии. В сорока процентах анкет по оригинальным Submarine Titans было выражено намерение купить локализацию – "Морских Титанов". Это очень нам

польстило. Мы ведь всегда стараемся, чтобы русский вариант был лучше оригинала. Не просто перевод, а творческая адаптация, улучшение по всем направлениям, дополнительное тестирование, подбор литературного стиля, привнесение чего-то нового, изменение деталей, а то и всего сюжета.

НИМ: Какая локализация любимая?

Snowball: "Горький – 17". Это первая настоящая, качественная, органичная адаптация у нас в стране. У нас была возможность полностью переписать текст, придумать новых героев, как следует поработать с актерами.

НИМ: А как вы отнесетесь к тому, что, допустим, когда выйдет ваш "Всеслав", кто-нибудь тоже полностью его перелопатит? И пришлют вам коробочку с надписью типа "Cruel Russian Vseslav goes to the West and kills everybody!"...

Snowball: Что касается перелопачивания – мы обеими руками за. Вопрос только в том, чтобы выбрать надежных и не имеющих склонности к дешевым приколам партнеров. Вот в Испании, например, "Всеслава" будут именно адаптировать. Испанская версия будет выдержана в литературном стиле средневековой исторической драмы. Мы очень зтому рады. Португальская команда тоже делает что-то интересное. Мы работаем в тесном контакте и это очень здорово. И именно поэтому (из-за невозможности тесного контакта) мы сами предпочитаем не связываться с крупными монстрами вроде Electronic Arts.

НИМ: С крупными компаниями тяжело работать?

Snowball: Ужасно тяжело. Тот же Electronic Arts – огромная бюрократическая махина. Да, они, помнится, продекларировали в 1998 году, что будут выпускать в год по 20 локализаций. На русском вышли только SimCity и Populos. Все! Отчетность соблюдена, галочка ("русский рынок освоен") поставлена – остальное неважно. Причем такая ситуация не только с Россией. Просто у нас, из-за материальных проблем, она четче прослеживается. Доля российского рынка сейчас ничтожна, поэтому к ним, к большим издателям, крайне тяжело достучаться. Но мы, и не только мы, пытаемся. Много чего уже сделано. Связи налаживаются. Но пока трудно еще представить, что кто-то, допустим, придет и скажет: "А давайте-ка займемся локализацией Дьяблы 3"...

НИМ: А что, проблемы финансовые или больше бюрократические?

Snowball: И тех, и других хватает. Надо купить права на локализацию, надо убедить издателя в том, что продажа в России английского джевела по 2$ – это не насмешка и издевательство, надо смириться с многочисленнейшими бюрократическими проволочками в процессе локализации... Все зти сложности, в принципе, преодолимы, но все равно в ближайшие год-два еще не стоит ожидать массового наплыва блокбастеров в наши пенаты.

НИМ: Выходит, проще сотрудничать с маленькими компаниями?

Snowball: Нет, у маленьких свои сложности. Маленькие – это когда игру делает какая-нибудь супружеская пара. Тут тоже толку мало. Лучше всего – средние компании. Еще не заплывшие жиром, но уже достаточно развитые, чтобы осилить серьезный проект и чтобы, в случае чего, обеспечить нам как локализаторам необходимый уровень поддержки. Часто возникает потребность что-то изменить, дополнить, вычистить обнаруженные баги: в больших компаниях вопрос будут год по инстанциям гонять, в маленьких сошлются на нехватку сил и времени, а вот средние – самое то.

Кстати, имело бы смысл рассказать о наших традиционных партнерах...

НИМ: Э, нет, давайте лучше расскажите о конкурентах!

Snowball: О каких таких конкурентах?

НИМ: О Буке, Нивале, Руссобите.

Snowball: У нас нет с ними конкуренции. Рынок большой, развивающийся, работы невпроворот для всех. К тому же джевелы сглаживают чисто финансовую конкуренцию – у людей есть возможность купить и то, и то. Более того, если, скажем, Бука выпускает хорошую игру – это выгодно всем, нам в том числе. Потому как народ, увидев качественный перевод, будет с большим доверием относиться к лицензионной продукции и не пойдет уже к пиратам.

НИМ: Но творческая-то конкуренция все равно остается?

Snowball: Да, конечно. Стремление не уступать никому в качестве локализаций – один из главных наших творческих стимулов. И в зтом смысле Нивал наш основной соперник. Мы многим схожи.

НИМ: А пираты, их-то по качеству вы давно обставили. Не было соблазна остановиться на достигнутом?

Snowball: Был. И один проект (не скажем какой) мы, вероятно, именно из-за зтого, сделали хуже, чем могли. Мы больше так не будем :)). Лучшее, чем у пиратов, качество – это уже как бы само собой разумеется. Надо идти дальше.

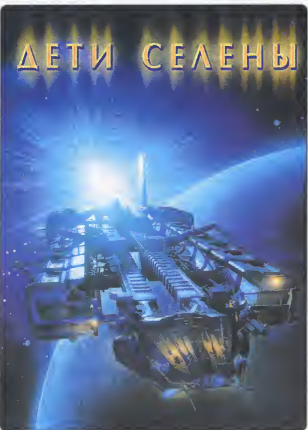
НИМ: То есть пираты уже не актуальны? Задавили их уже?

Snowball: Нет, зто практически невозможно. Денег там вращается много. То, что люди теряют на облавах, – это своего рода пиратские "налоги". Тем более сейчас у пиратов все еще остается возможность здорово нагреть руки на той же Дьябле. Нас лично раздражает только одна категория пиратов – те, кто делают и распространяют убогие локализации проектов, которые здесь уже имеют издателя, или просто пиратские копии официальных версий. Тех же пиратов, кто продает (в том числе и официальные диски), мы, можно сказать, любим. Они же помогают доносить наши игры до всех городов России! Вот окрепнет джевельный рынок, будет больше официальных локализаций – и большинство их продаж станут лицензионными.

НИМ: Ага! В Сноуболле любят пиратов – это мы вынесем в заголовок :)). А вообще, спасибо вам большое за беседу, за интересную информацию. Удачи вам в будущем году!

Snowball: Вам спасибо. Заходите еще. Поводов, надеемся, будет еще масса.

Гонг, заключительное рукопожатие.
Кто победил - догадайтесь сами.



НОВОСТИ Железный поток

ELSA Gladiac Ultra

Это - название новейшей видеокарты от ELSA, которая разработана на основе графического процессора NVIDIA GeForce2 Ultra, а следовательно, обладает всеми его достоинствами. Четыре конвейера обрабатывают 31 миллион треугольников в секунду. На плате размещено 64 МБ памяти DDR SDRAM со средней скоростью доступа 4 нс (наносекунды). Следует заметить, что микросхемы памяти - именно DDR SDRAM (как утверждает ELSA на своем сайте), а не DDR SGRAM, предназначенные специально для видеокарт и обладающие архитектурными особенностями, ускоряющими работу с графикой.

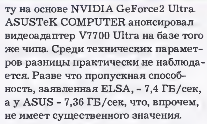
Особенности продукта:

- графический процессор NVIDIA GeForce2 Ultra;
- 64 МБ DDR SDRAM 460 МГц;
- NVIDIA Shading Rasterizer с четырьмя конвейерами и попиксельным затенением;
- ядро Transform&Lighting второго поколения;
- программный плеер DVD;
- разъем TV-out для вывода сигнала на телевизор, видеомагнитофон или проектор;
- поддержка стереоочков ELSA 3D REVELATOR;
- утилиты ELSA WINman Suite: ELSA 3D Settings для оптимизации игр в 3D, ELSA SmartRefresh для настройки частоты обновления, ELSA SmartResolution для настройки разрешения, ELSA Info для выяснения графической системной конфигурации (драйверы, DirectX и т.д.).

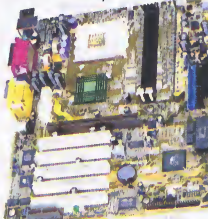
ASUS V7700 Ultra

Не только ELSA выпускает видеокарту на основе NVIDIA GeForce2 Ultra. ASUSTeK COMPUTER анонсировал видеоадаптер V7700 Ultra на базе того же чипа. Среди технических параметров разницы практически не наблюдается. Разве что пропускная способность, заявленная ELSA, - 7,4 ГБ/сек, а у ASUS - 7,36 ГБ/сек, что, впрочем, не имеет существенного значения.

Поток видеокарт на базе Ultra только начинается...



ASUS A7M266



Компания ASUSTeK COMPUTER, конечно, занимается не только видеокартами. 30 октября она объявила о выпуске материнской платы A7M266. Это одна из первых "матерей" на базе набора микросхем AMD 760. В гнездо типа Socket A можно будет установить процессоры Athlon и Duron от AMD. Частота системной шины - 266 МГц, поддерживается память DDR SDRAM с той же тактовой частотой, соответствующей спецификациям PC1600 и PC2100. Форм-фактор устройства - ATX. В качестве Северного Моста используется AMD 761, а в качестве Южного - VIA VT82 C686B. A7M266 предназначена для высокопроизводительных настольных систем, рабочих станций и серверов. Можно установить до 2 ГБ оперативной памяти. На плате интегрирован сетевой контролер Ethernet - 3COM 10/100 Mbitps и 6-канальное аппаратное аудио. Поддерживаются жесткие диски IDE стандартов ATA-100, ATA-66 и ATA-33. Поддержка видео: AGP Pro, AGP 4X, AGP 2X. Еще на материнской плате есть 5 PCI, 1 AMR, а наружу выведено 4 порта USB.

Грядет SCSI Ultra 320

Казалось бы, только появился SCSI Ultra 160, как его пропускной способности уже не хватает. IDE подбирался к этому стандарту (по пропускной способности), когда появился ATA-100. Но SCSI снова в отрыве с Ultra320. Поначалу могло показаться, что это никому не нужно. Отнюдь. Все больше и больше информации требуется пропускать серверам через свои адаптеры дисководов на диски, как, впрочем, и обратно. О поддержке стандарта рванулись заявлять многие известные фирмы. Например, Seagate готовится к выпуску жестких дисков, использующих такие адаптеры для связи с системой.

Большое будущее для Ultra Density Optical Disk

Корпорация Sony будет не одинока в производстве накопителей стандарта UDOD, который она разрабатывает. Поскольку финал работ все приближается, надо находить поддержку среди других фирм. Ведь одна корпорация - это еще не рынок устройств. Hewlett-Packard объявил о поддержке указанного стандарта и производстве в будущем соответствующих устройств чтения. Если таких фирм будет больше (есть еще время присоединиться), то у технологии - большое будущее, поскольку оптические диски емкостью 40 ГБ скоро понадобятся многим. В ближайшее время намечается рост потребностей в объемах дисков, и CD очень быстро может устареть, а вслед за ним и DVD. Нужны будут более емкие диски. Вот тут-то и будет предложен Ultra Density Optical Disk.

Революция CD-RW

Скоро мы увидим диски CD-RW емкостью 2 ГБ. Такую технологию разработала фирма Calimetrix, но она сама не производит ни дисководов, ни дисков. Следует ожидать появления в ближайшем будущем дисководов, которые смогут читать диски CD-ROM, читать/писать CD-R, читать/писать/перезаписывать CD-RW емкостью 650 МБ и делать те же самые три операции с дисками емкостью 2 ГБ. При записи новых дисков имеется возможность проводить ее на скорости 36X, что соответствует 5,27 МБ/сек. Судя по тому, как разные фирмы поддерживают стандарт, на прилавках в недалеком будущем появятся диски и накопители таких торговых марок как TDK, Plextor, Verbatim. Их обладатели уже поддержали технологию. Кто следующий?

Энергонезависимая "оперативка"

Это не миф, а реальность, которая "постигнет" нас в следующем году. Одна из крупнейших корпораций, занимающаяся микросхемами и модулями памяти, Micron движется к завершению разработки энергонезависимой памяти, способной заменить SDRAM с тактовой частотой 100 МГц, то есть с такой памятью просто можно выключить компьютер и информация в памяти при последующем включении сохранится в том виде, в каком ее оставили. Технология называется SyncFlash.

Pentium 4

Я думаю, что, когда вы читаете эти строки, процессор Intel Pentium 4 уже вышел. Его частота составляет 1,4 ГГц или 1,5 ГГц. Но об этом говорилось уже давно, так же как об архитектуре, шине и т.д. Нас больше интересуют результаты тестов. Они таковы: прирост между Pentium III 1 ГГц и Pentium 4 1,5 ГГц составляет при разных тестах от 4 до 79 процентов. Например, 4 % - на тесте SysMark, определяющем скорость работы системных функций, а 79 % - на тесте SPECfp 2000, на котором можно выяснить скорость операций с плавающей точкой. В последнем применяются только скалярные вычисления, то есть матричные операции из наборов команд SSE и SSE2 не применяются.

Честно говоря, я ждал большего. Но ничего, даже в этом случае AMD до выхода SladgeHammer оказывается не в авангарде (по производительности).

Samsung установил новый рекорд плотности записи на НЖМД

Она составила 60 Гбит на квадратный дюйм. Похоже, начинается революция среди накопителей. Новые технологии появляются в области чтения/записи чуть ли не ежедневно.

Sony готовит новые DVD

Они сильно отличаются от стандарта. Объем составит 22,5 ГБ. Уже существуют прототипы накопителей и дисков. Достигнуто это за счет изменения длины волны лазера. В ближайшее время подобные разработки этой и других фирм приведут к увеличению емкости лазерных дисков с текущих 17 ГБ (для двустороннего двуслойного стандартного DVD) до 50 ГБ.

50 ГБ - не предел

От дисков фирмы Sony перейдем к дискам Constellation 3D. Эта компания обещает представить прототипы первых FMD (Fluorescent Multi-layer Disc) в ноябре. На момент написания статьи этого еще не случилось. Диски будут покрываться не отражающим металлом, а флуоресцентным материалом. Причем он будет очень тонким, прозрачным и многослойным. При фокусировке лазера на определенной точке конкретного слоя она начинает излучать свет с иной, чем у самого лазера, длиной волны. Излучение считывается специальным сенсором, улавливающим свет (с предварительной фильтрацией, чтобы избежать помех от лазера). Себестоимость диска будет дешевле, чем у DVD, а надежность (читай: устойчивость к царапинам) - выше. Первоначальная емкость составит 100 ГБ. Обещано, что дисководы смогут читать стандартные CD и DVD.

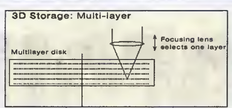


Схема чтения многослойного диска

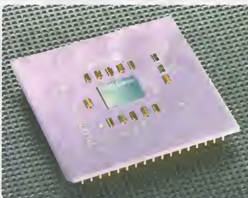
Pentium 4 будет на что "ставить"

Как минимум две фирмы скоро выпустят материнские платы для Pentium 4. Одной из них будет AOpen AX4T, а другой - MSI MS-6339. Обе основаны на базовом наборе микросхем Intel 850. О количестве слотов, разъемов памяти и т.п. еще ничего не известно (на момент написания статьи), но, думаю, нам хватит.

AMD наращивает частоту

Компания AMD выпустила версию Athlon, работающую на частоте 1,2 ГГц, и Duron на частоте 800 МГц. Однако даже этот шаг не позволяет фирме выигрывать гонку тактовых частот у Intel, поскольку последняя выпускает Pentium 4 1,5 ГГц.

AMD Athlon для гнездо Socket A



AMD Duron

Крутой джойстик Logitech

Эй, любители симуляторов разнообразных летательных и "катательных" аппаратов. Для вас есть информация. Logitech выпустила новый крутой джойстик WingMan Strike Force 3D. Достоинства таковы: очень качественная система сопротивления (когда нажимаете джойстик - он сопротивляется, как настоящий штурвал), удобное колесо прокрутки/кнопка (может использоваться для быстрого выбора оружия и незамедлительной стрельбы). Два переключателя и 9 программируемых кнопок позволят вам осуществлять многие приемы на земле/на воде/в воздухе/в космосе.

Теперь о требованиях. Минимальный процессор - Pentium 166 МГц, минимальный объем "оперативки" - 32 МБ. Для размещения "софта", в котором производятся все настройки и который обеспечивает работу всей системы, надо 20 МБ свободного пространства на диске. Чтобы установить оный "софт" нужен CD-ROM. Кроме того, необходим порт USB. Именно для него предназначено устройство. Операционная система - Windows 98, 2000, ME или совместимая. Не пытайтесь ставить на Windows 95 - работать не будет. "Софт" написан с использованием функций, которых там нет. Сколько будет стоить "железка", когда появится у нас, сказать сложно. Logitech в онлайне продает его за 89 долларов 95 центов (ну нельзя за $ 90 продавать - надо, чтоб покупатель ощущал, что целых 5 центов сэкономил).

Новости подготовил Дмитрий Горяйнов

Woolen

Железный рубеж тысячелетий

Меняется год, меняется век, меняется тысячелетие. А что произошло с вычислительной техникой за эту тысячу лет? Она не только успела появиться, но и развилась до современного уровня. Сейчас науки, связанные с ВТ, прогрессируют опережающими темпами. О том, как все происходило и чего можно ожидать в ближайшее время, и пойдет речь в этом материале.

Все гениальное - просто

Простейшее устройство, помогающее в выполнении расчетов, было изобретено, конечно же, не во втором тысячелетии, а много раньше. Точнее, даже не в нашей эре. Это был абак - незамысловатые счеты, которые немногим отличались от современных. Изобрели их в Вавилонском царстве (теперь эти места - территория Ирака) в четвертом веке до Рождества Христова.

Абак

Другим примитивнейшим счетным устройством, созданным до нашей эры, принято считать некий механизм Антикитера (Antikythera), предназначенный для регистрации звезд и планет и предсказания их движения. Его обнаружили в 1901 году на побережье Греции. Археологи датировали его создание первым веком (а точнее 65-м годом) до Р.Х. Его размеры были всего 16x32x9 см.

Следующим огромным шагом к настоящему развитию ВТ стало появление в Европе арабских цифр. Они существенно упростили счет, поскольку десятки, сотни, тысячи и т.д. в числах с арабскими цифрами находятся в одном и том же месте (десятки - вторая цифра справа, а сотни - третья и т.д.). Именно благодаря этой особенности и мы, и машины считаем так, как считаем. Самый простой пример: попробуйте сложить "в столбик" число из римских цифр... И это не говоря уже о чем-то более сложном. Произошло это тоже довольно давно - в VIII - IX веках нашей эры. Вытеснение же крайне не практичных римских цифр на территории Европы затянулось аж до семнадцатого века.

Вот, в общем-то, и вся краткая предыстория автоматизации счета, которая происходила до 1000 года н.э.

После 1000 года н.э.

О Джоне Непайре (John Napier), 1614 годе и логарифмах мы разговаривать не будем (и так достали), а то у многих сразу зубы болеть станут, начиная от тех, кто учит алгебру в школе, и заканчивая... в общем, понятно. А у тех, кто вообще забыл, что такое логарифмы, заболит голова. В общем, все поняли: Джон Непайр, логарифмы, 1614 год. Поехали дальше!

Первое механическое подобие современного калькулятора попытался создать Вильгельм Шикард (Wilhelm Schickard) в 1623 году. Эта машина могла работать с шестью цифрами и даже выполнять переносы между столбцами. К сожалению, профессор (а Шикард был профессором Тубингенского Университета в Германии) так и не смог предложить полноценную работающую модель и его устройство навсегда осталось на уровне прототипа.

Следующим шагом в автоматизации вычислений было создание Блезом Паскалем (Blaise Pascal) в 1642 более мощного механического приспособления для выполнения арифметических действий. Целью было дать возможность человеку, который не умеет считать дальше сотни (а таковых в те времена было много), производить арифметические действия с восьмизначными числами.

Тяжело было создать такую машину. Естественно, Паскаль был ученым и занимался расчетами, а не потел с напильником в руках, поскольку в этом не был специалистом. При конструировании устройства много сил уходило на то, чтобы объяснить рабочим, что надо делать. В силу своей необразованности (многие простые люди в те времена даже не умели читать) они не понимали, чего он хочет, и воплощение каждой примитивнейшей мысли касательно конструкции аппарата происходило столь болезненно, что просто выматывало ученого. У счетной машины Паскаля были проблемы с переносом. А еще она "зависала"... извините... заедала - шестереночный механизм частенько заклинивало.

Счетное устройство Посколя

Первым программируемым устройством можно считать ткацкий станок Жозефа-Мари Жаккара (Joseph-Marie Jacquard). Это было автоматизированное устройство, программируемое перфокартами. Именно этот ученый изобрел такой способ ввода информации, широко применявшийся в компьютерах уже в нашем веке.

Грандиозные планы Бэббиджа

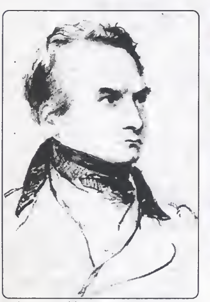
Следующим хочется вспомнить Чарльза Бэббиджа (Charles Babbage). Он задумал создать так называемую "Машину Вычисления Разницы" ("Difference Engine"). Произошло это в 1820 или 1821 году. То был огромный механический калькулятор, который приводился в движение паром, в отличие от сравнительно маленькой машины Паскаля, механизмы которой приводились в движение усилиями рабочих. Назначение у них, естественно, тоже было разным. Калькулятор Бэббиджа был предназначен не для простейших арифметических

действий, а для подготовки астрономических таблиц. В один из указанных выше годов британский ученый начал свой проект и потратил на него следующие примерно 20 лет жизни. К сожалению, создание этой конструкции так и не было закончено. Власти Соединенного Королевства Великой Британии и Северной Ирландии закрыли проект. Хотя создание этой машины и не принесло практических плодов, зато далеко продвинуло науку о вычислительной технике.

Один из элементов машины вычисления разницы

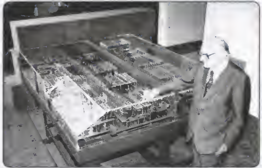
Ученый многое создал в процессе работы над механизмом и по окончании (хотя и несчастливому) работ принялся за новую, еще более сложную разработку. Он назвал ее Аналитической Машиной. Назначение было таково: решать математические проблемы. Под понятием Аналитической Машины, предназначенной для таких решений, скрывался довольно простой компьютер, основанный на механике, но тогда британский гений замыслил совершить революцию. Ввод информации надо было осуществлять при помощи перфокарт, подобно ткацкому станку Жаккара. Вычислительные возможности Аналитической Машины предполагались не такими огромными, какие можно себе представить при слове "компьютер" (даже если воображение рисует огромный машинный зал середины нашего века, где греются тысячи электронных ламп). Максимум, чего хотел Бэббидж, - выполнять простые условные операции. Но и это ему не удалось. Слишком сложной должна была стать конструкция. Тогда не было подходящей элементарной базы для подобных вычислительных "агрегатов". Механические приспособления в качестве таковой не очень-то подходят.

Графиня Августа Ада Байрон (Augusta Ada Byron) также известна своими работами в этой области. Когда она стала графиней, к ее фамилии добавилась фамилия мужа - графа Ловлейс (Lovelace). Она встретилась с Бэббиджем в 1833 году. С тех пор они нашли общий язык (в отличие от тандема "Бэббидж + британские власти, противившиеся прогрессу, поскольку он влетал в копеечку") и проделали много совместных работ. По ее свидетельству, Аналитическая Машина должна была ткать "алгебраические структуры точно так же, как станок Жаккара ткет цветы и листья". Она опубликовала революционный труд, который многие современники так и не оценили. Это был анализ Аналитической Машины, в котором присутствовали такие основы программирования как анализ данных, управление ходом программы и адресация памяти.


Чарльз Бэббидж

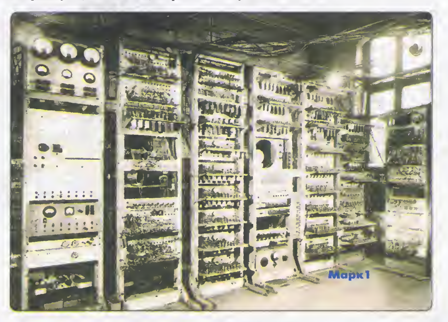
Первые компьютеры нашего века

В 1938 году немецкий инженер Конрад Цузе (Konrad Zuse) собрал программируемую вычислительную машину. Называлась она Z1 (буква читается как "цэт", первая буква фамилии ученого). В современном понимании это был скорее не компьютер, а калькулятор. Одни его узлы работали в двоичной системе счисления, а другие - в десятичной. Таким образом, именно этот инженер первым применил в своей машине двоичный код, который используется в компьютерах и по сей день. Естественно, что Цузе первым применил в своей машине и булеву логику, то есть логику двоичных логических операций (не совсем точно, зато понятно). Ввод программы осуществлялся по принципу перфокарт, только вместо бумаги или картона использовалась кинопленка.


Конрад Цузе с реставрированной Z1

В 1939 году Джордж Атанасов (George Atanasoff) и Клиффорд Берри (Clifford Berry) закончили строительство машины ABC (Atanasoff Berry Computer). В этом компьютере впервые память была отделена от логического устройства - именно таким образом современные процессоры отделены от "оперативки". В ABC использовалась двоичная система счисления, а ввод производился при помощи перфокарт.

В 1941 Цузе построил более совершенную, чем его первая Z1, машину Z2.


Марк1

ЭВМ второй мировой

Шла вторая мировая, и Великобритании, как и любой участвовавшей в той войне стране, срочно требовались новейшие технологии, которые могли бы помочь в борьбе с противником. Такие технологии были воплощены в Colossus, мощнейшем (по тем временам) компьютере. Он здорово помог в боевых действиях, поскольку использовался для расшифровки радиограмм немецких войск. В разведке такая машина была просто незаменима. Colossus был введен в эксплуатацию в декабре 1943 года.

В августе 1944 был задействован еще более мощный компьютер Mark I. Он был построен в Гарвардском университете командой инженеров под руководством Говарда Айкена. Что интересно, в разработках этой машины принимала участие Грейс Мюррей Хоппер.

У нее была очень интересная с исторической точки зрения судьба. Поскольку работы проводились под эгидой ВМФ США, то Хоппер попала тогда в команду Айкена из военно-морских сил. Так она дальше и работала и на военно-морские силы, и на компьютерную индустрию одновременно. Уволилась она с флота 1986 году, когда ей было уже 80 лет. Спустя некоторое время, она получила награду за вклад в развитие национальных высоких технологий, а еще немного времени спустя умерла.

Один из первых "багов"

Когда в Mark I попадали насекомые, происходили поломки и сбои. Для обозначения этого "феномена" Грейс применяла слово "bugs", то есть жуки. Впоследствии, когда она стала работать на построенной позже машине ENIAC (она только работала на нем, но в разработках не участвовала), этот новоиспеченный жаргонный термин переняла у нее вся команда. Потом он распространился, и на сегодняшний день каждый "юзер" знает, что такое "баги".

В ноябре 1945 было закончено строительство еще одного технического достижения той войны - ENIAC (Electronic Numerical Number Analizator and Computer - электронный числовой анализатор и компьютер). Основное время его создания пришлось на войну. И это естественно. Разработками занималась баллистическая исследовательская лаборатория в Мериленде. Назначение компьютера тоже было военным - помогать в расчетах таблиц артиллерийских стрельб. Он был построен в Университете Пенсильванской Школы Мура Электрического Проектирования. Заказало разработку ENIAC артиллерийское управление армии Соединенных Штатов. Разработку возглавляли Джон Моучли и Джон Экерт. Устройством ввода служил специальный пульт со штекерами и гнездами. Раньше программа в машины вводилась с перфокарт и значением бита было наличие или отсутствие отверстия. Теперь о значении бита свидетельствовало наличие или отсутствие штекера в гнезде. В ENIAC было 18000 электронных ламп и полторы тысячи реле.

В машинном зале ENIAC

В 1947 году Говард Айкен закончил работы над Mark II. Это была очень мощная по тем временам машина, но по производительности она все же уступала ENIAC'у. В ней было "всего" 13000 реле.

Так изготавливали первые транзисторы

Вычислительные технологии послевоенного времени

ЭВМ вступали в новую эру. Джон фон Нейман сформулировал некоторые принципы вычислительных систем, которые используются и по сей день. В 1947 году Вильям Шокли, Джон Бардин и Уолтер Брэттэйн демонстрируют миру новейшее изобретение - транзистор. Основная заслуга в его появлении, конечно, принадлежит Шокли. Создание этого устройства перевернуло мир. Как всем известно, современные вычислительные машины и сейчас собираются на их основе. Например, в Pentium III количество транзисторов, отвечающих за логику, - 9,5 миллионов. Их размер продолжает уменьшаться, а число с каждым новым процессором все растет и растет. Почему же транзистор оказался так важен для вычислительной техники?

Например, германий и кремний - полупроводники, то есть их сопротивление во много раз больше, чем у любого вещества, проводящего ток (проводника), но и во много раз меньше, чем у любого диэлектрика. То есть по возможностям пропускания тока кремний, германий и любой другой полупроводник находится как бы посередине между веществами, проводящими и непроводящими ток. Однако при определенных условиях проводимость может существенно повышаться.

В результате некоторых разработок в этой области был изобретен транзистор, который по своим возможностям похож на трехэлектродную лампу. С тех пор все стало стремиться к замене ламп транзисторами. Первый транзистор, изобретенный вышеуказанным "трио", изготавливался так: брался кристалл германия в качестве базы, на него устанавливались две бронзовые "иглы". Одна из них должна была стать эмиттером, а другая - коллектором. Они располагались на расстоянии всего нескольких микрон друг от друга. Потом через иглы и германий пропускали ток силой в один ампер. Германий и тонкие концы игл расплавлялись. Позже транзисторы и процесс их изготовления стали совершенствоваться, и это продолжается до сих пор.

Интересна с точки зрения истории также машина EDVAC, в которой разработчики впервые воплотили те самые "принципы фон Неймана", в соответствии с которыми компьютеры производятся до сих пор. Отступлением от этих принципов можно считать только архитектуру центрального процессора современной компьютера, поскольку он одновременно является вычисляющим и управляющим устройством, а у фон Неймана это были разные вещи. Остальные же, такие как, например, принцип хранения программы в памяти, применяются до сих пор. К сожалению, EDVAC создавался очень долго из-за некоторых разногласий в коллективе и был введен в строй только в 1952 году, первая же программа (а программы нужны были еще при разработке) была написана в 1947 году.

В том же 1952 не только был введен в строй EDVAC, но и впервые были применены накопители на магнитной ленте - прародители современных стримеров.

Вычислительную технику - на коммерческую основу

В 1953 году IBM, наконец-то, открыто вступила в гонку компьютерных технологий (до этого она только "подбрасывала деньжат" при разработке компьютеров разными командами). Конечно, ведь ЭВМ должна была со временем стать не просто объектом научных интересов или помощником в военных целях, но и коммерческим продуктом. Так и произошло. Фирма выступила на рынке со своим 701. Этот компьютер открыл целую серию 700 от IBM. Позже в этой серии вышли весьма популярные 704, 709, 7090, 7094 модели. С этими аппаратами компания доминировала на рынке мейнфреймов еще лет 10.

Свершения 50-х

В 1954 году уже упомянутая нами Грейс Хоппер создает интерпретатор цифрового кода, то есть, грубо говоря, интерпретатор ассемблера для IBM 701, который назывался Speedcoding. Тогда же Джон Бэкус начинает разработку языка программирования высокого уровня, основным достоинством которого должны быть возможности по разработке кода, несущего в себе вычисления по различным научным формулам. Позже он был назван Фортраном (FORTRAN). Из более распространенных сегодня языков программирования высокого уровня можно назвать только C++, Object Pascal, Basic и C. Название FORTRAN появилось из двух слов, кратко и понятно описывающих специфику языка: FORmula TRANslator, то есть транслятор формул. Напомню, что транслятором в программировании обычно называется программный код, переводящий текст программы в машинный код.

Дабы не было нареканий, хочу сразу пояснить, что компилятор - это более узкое понятие, чем транслятор. Например, в Delphi можно писать на Object Pascal, а можно на ассемблере. "Паскалевский" текст будет компилироваться, а ассемблерный - ассемблироваться. Все вместе можно назвать трансляцией. Правда, сейчас такие трансляторы все больше принято называть компиляторами, но это не одно и то же.

Бэкус был уверен, что разработка этого языка займет у него всего шесть месяцев, и, когда бы его ни спросили (а его спрашивали еще долго) о том, когда будет готова эта работа, он всегда отвечал: "Через шесть месяцев". Много огромных машин-монстров было создано в тот год: Национальная Лаборатория в Лос-Аламосе построила MANIAC, в Университете Иллинойса был создан ILLIAC, Rand Corporation собрала JOHNNIAC. В связи с 1954 годом стоит вспомнить машину IBM Type 650 EDPM. Ее вы можете видеть на иллюстрации. В том же году появляются первые операционные системы. Одна из них была разработана той же IBM для будущей машины 704, находившейся еще в стадии разработки.

В 1955 году появляется термин "суперкомпьютер", который до сих пор обозначает огромные машины со столь же огромной скоростью вычислений, а ведь после запуска ENIAC (несмотря на размеры и производительность он назывался просто "компьютером") прошло всего 10 лет.

IBM начинает работы по созданию машины, которая могла бы работать со скоростью, в 100 раз превышающей скорость вычислений самой быстрой машины на тот день. Название сему придумали STRETCH. В этом же году появляется IBM 704, главным конструктором был Джене Амдал (Gene Amdahl), который позже, в 1990 году, ушел из фирмы и основал собственную, специализирующуюся на постройке суперкомпьютеров. IBM 704 был первой коммерческой вычислительной машиной, в которой использовалась аппаратура для операций над числами с плавающей точкой.

В 1956 году в Великобритании началось создание компьютера LARC (Livermore Automatic Reserch Computer). В том же году начинается проект Atlas, в котором Том Килбурн принимает участие как главный разработчик архитектуры.

Существенным событием 1957 года становится появление жестких магнитных дисков. С ленты невозможно загрузить информацию с такой скоростью, как с диска, потому что ее надо перематывать до нужного места. Появление "винчестера" стало почти революционным событием. "Винт" изобрела фирма IBM и впервые применила его в машине IBM 305 RAMAC. Диаметр первого винчестера равнялся 24 дюймам, а количество "блинов" в нем - 50. Умещалось на этом устройстве 5 МБ информации.

● Так выглядела обложка первого руководства по FORTRAN для IBM 704

● IBM Type 650 EDPM

● Работа на JOHNNIAC

По тем временам это был просто безумный объем.

1957 год был ознаменован еще одним великим событием: Бэкус наконец-то закончил разработку FORTRAN. Хотя он и говорил, что понадобится полгода, работа заняла целых три. Язык предстал народу в виде компилятора для компьютера IBM 704. Мир программирования сделал огромный шаг вперед. Теперь не обязательно надо было разбираться в устройстве вычислительного ядра машины и знать систему команд. Надо было знать язык, на котором создавалась программа и уметь на нем (абстрагируясь от аппаратуры) описывать решаемую проблему.

● Джон Бэкус, разработчик языка FORTRAN и первого компилятора с этого языка для компьютеров IBM 704

В 1958 году Джон Килби задумал создание маленькой схемы с элементами, интегрированными на ее полу-

проводниковой основе. Это должна была быть интегральная схема (ИС). Его идея, соединившись с технологиями, создаваемыми Робертом Нойсом, позже вылилась в создание этой самой интегральной схемы или просто микросхемы. На этом теперь основывается вся современная микроэлектроника. Работая над созданием искусственного интеллекта, Джон МакКарти (John McCarthy) формирует концепцию языка LISP. Основной идеей Джона при этом было создать такой язык, чтобы можно было оперировать строками символов, списками и обработкой чего-то иного, кроме чисел. Как вы помните, при создании FORTRAN его изобретатель ориентировался на возможности воплощения формул. А вот того, что задумал МакКарти, еще не было нигде.

В 1959 году IBM анонсировала две знаменитые машины: 1401 для бизнес-пользователей и 1620 - для ученых. 1401 моментально нашел свое массовое (по меркам тех времен) применение в деловых расчетах, а 1620 - во многих университетах и колледжах. Обе машины были оснащены оперативной памятью от 20 до 40 КБ, и у обоих присутствовал арифметический модуль, который использовал специальную наглядную десятеричную таблицу вместо реальных адресов памяти.

В 1960 был разработан широко известный тогда язык FLOWMATIC. Он был последним из серии языков, ориентированных на описание программы синтаксическими оборотами, близкими к нормальному языку людей, которые Грейс Мюррей Хоппер разрабатывала с 1952 года. IBM в том же году выпускает не менее известный язык программирования, ориентированный на обработку данных в бизнесе, названный COMMERCIAL TRANSLATOR. На основе этих двух языков команда разработчиков, известная как CODASYL, в кратчайшие сроки разрабатывает новый язык, который надолго становится стандартом в бизнес-программировании. Назвали его COBOL (COmmon Business Oriented Language). Уж о нем-то и сейчас часто вспоминают, потому что писали на нем очень много в течение следующих 20 лет.

В том же году появился другой язык, о существовании которого многие помнят и сейчас - Algol-60. Еще бы не помнить. Именно от него ведут свою родословную Object Pascal, C и C++, на которых сейчас пишет весь мир.

Техника 60-х

В 1961 году труды Джека Килби и Роберта Нойса воплотились в настоящих интегральных схемах, которые стала выпускать Fairchild Semiconductor Corporation.

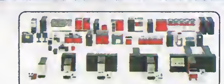
В 1961 же была разработана первая операционная система, изолирующая пользователя от "железных" подробностей. Она называлась CTSS (Compatible Time Sharing System) и была написана для IBM 7090 и 7094 МТИ (Массачусетским технологическим институтом, по-английски MIT). Она обеспечивала доступ к системе нескольким удаленным пользователям. Это была первая возможность удаленного управления полноценным компьютером.

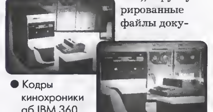
Проект по разработке новейшего компьютера Atlas, начатый в 1956 году в Великобритании, успешно завершился в 1962, принеся индустрии вычислительной техники некоторые революционные и неожиданные решения. Именно здесь появилась виртуальная память (не надо думать, что ее придумали в Microsoft, когда делали Windows 3.1 :)) и страничная организация памяти - вещи взаимосвязанные, поскольку информация в "своп" выгружается (и подгружается обратно) страницами. Впервые команды стали выполняться конвейерно именно в Atlas. Еще одно нововведение: блок вычислений с целыми числами и блоки вычислений с числами с плавающей точкой были выполнены отдельно.

7 апреля 1964 года IBM анонсировала первое семейство совместимых машин System/360 (совместимости раньше не было как таковой). Их было шесть (правда, в течение следующих шести лет было создано еще девять). Основаны эти системы были на интегральных схемах, то есть являлись первыми компьютерами третьего поколения (второе было на базе отдельных транзисторов, а первое - на лампах). Все шесть моделей оснащались операционной системой IBM OS/360. Выход этой системы позволил IBM занять позицию однозначного лидера на рынке мейнфреймов.

В этом же году Дуглас Энгельбарт создал всем известное устройство - манипулятор-мышь. Это событие послужило в будущем появлению таких технологий как двумерное редактирование, оконная концепция (применяемая во многих операционных системах), структурированные файлы документов и много-много другого, чего без мыши быть не может. Как вы себе, например, представляете deathmatch без мыши? Неудобно, правда? К сожалению, Энгельбарт то ли опередил свое время, то ли создал новинку, интересную исключительно с научной точки зрения, то ли мышь было придумать проще, чем компьютер, подходящий для "размахивания курсором" в разных очень удобных и столь же ресурсоемких приложениях, но факт остается фактом: мышь стала массово применяться и нашла свою нишу на рынке только через 15 лет.

1964 год был богат на революционные свершения. Джон Кемени и Том Куртц разработали широко применяемый и сейчас язык BASIC, первый язык для обучения программированию. В наше время он весьма смутировал: скрылись номера строк, появилась процедурность, объекты и многое другое, чего изначально не было. Сейчас этот язык вполне соответствует своему времени и применяется, например, в таких полезных ин-


● Машины IBM 360 в разных вариациях


● Кодры кинохроники об IBM 360

● IBM System/360

струментах как Microsoft Visual Basic 6.0 и Visual Basic for Applications. Не надо говорить, что Visual Basic - ерунда, что на нем невозможно ничего нормально сделать (как поступают многие, лишь заслышав это название). О достоинствах и недостатках современных инструментов программирования мы сейчас говорить не будем. Просто сам факт его широкого использования (конечно, не столь широкого как Microsoft Visual C++ 6.0 или Inprise Delphi 5) говорит о том, что Кемени и Куртц в то время сделали великую для компьютерной индустрии "вещь".

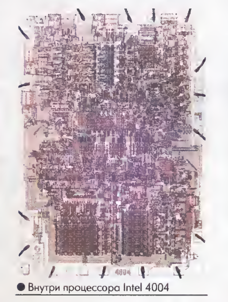
В то время, как большинство компьютерных корпораций, институтов и других организаций стремились создавать высокопроизводительные машины - гигантских монстров с большими вычислительными возможностями, компания Digital Equipment Corporation (DEC) представила обществу в 1965 году 12-разрядный компьютер PDP-8 с невысокой скоростью вычислений. Зато это был первый настоящий миникомпьютер.

В 1968 году Халан Херрик вводит в языки программирования высокого уровня оператор "go to". Раньше подобный переход в программе был возможен только при программировании на ассемблере.

В 1969 году в строй входит компьютерная сеть ARPANET. Намереваясь исследовать "архитектуру информации", Xerox построил в Пало-Альто исследовательский центр Palo Alto Research Center, или просто Xerox PARC.

В 1970 году Fairchild Semiconductor разработала микросхему памяти объемом 256 байт.

Многие думают, что первым микропроцессором фирмы Intel был 80286 ("в простонародье" - 286 или "двушка"). С такой ситуацией я сталкивался не раз. Однако в 1971 году компания выпустила чип 4004, который



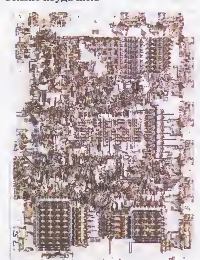
● Внутри процессора Intel 4004

явился самым первым микропроцессором не только этой фирмы, но и самым первым в мире коммерческим продуктом подобного рода. Некоммерческие "пробные" разработки Intel вела и раньше. До 4004 она сделала 4001, 4002 и 4003. 4004 использовался в калькуляторах японской фирмы Busicom. В процессоре было 2300 транзисторов. Тактовая частота чипа составила 108 КГц. Он мог адресовать 640 байт памяти.

Время микропроцессоров

В том же 1971 IBM разрабатывает гибкие диски диаметром 8 дюймов - первую дискету в нашем понимании.

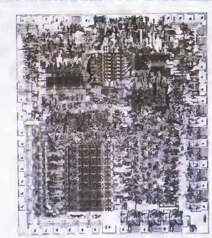
Тем же годом датирована попытка создать первый персональный компьютер. Фирма MITS разрабатывает 816. Скажем так: попытка была довольно неудачной.



● Intel 8008. Вид изнутри

В 1972 Intel выпустила 8008, первый 8-битный микропроцессор. Каждый хороший программист знает, кто такой Дональд Кнут, и знает о его трех книгах "Искусство программирования". Датированы они 1973 годом и содержат многие алгоритмы и принципы, которые являются базисом для современных программ. Хотя сейчас многие, пользуясь "наворотами" операционных систем, языков и библиотек, стали забывать об этих великих книгах. Но ведь ОС, компиляторы и библиотеки кода тоже кто-то должен разрабатывать. В общем-то, большая хорошая и сложная программа, даже написанная с учетом всех усовершенствований процесса разработки, все равно не может обойтись без этого базиса.

1974 год ознаменован выпуском Intel 8080. Гэри Килдолл представляет миру многоплатформенную (не в смысле того, что один и тот же код работает на разных платформах) операционную систему CP/M. Джон Кок (John Cocke) создал первую вычислительную машину, основанную на концепции RISC.



● Так внутри выглядит процессор Intel 8080

Попытки создания персонального компьютера успешно завершились в 1975: MITS выпустила Altair 8800. Машина была основана на процессоре Intel 8080 и обладала оперативной памятью 256 байт. Цена "Альтаира" была 375 портретов белых американских вождей. Это - без дисплея, клавиатуры и каких-либо накопителей. Popular Electronics "поставила" его на обложку в январе 1975 года. Компьютер быстро обрел огромную популярность, и тысячи заказов на него спасли MITS от банкротства. Позже именно для этой вычислительной машины Билл Гейтс и Пол Ален написали интерпретатор языка BASIC. В том же году IBM с некоторым опозданием относительно MITS выпустила свой вариант "персоналки" - 5100. Большого успеха он не имел.В следующем году Стив Джобс и Стив Возняк (Steve Wozniak) сделали Apple II, в котором был установлен процессор MOS 6502, оперативная память объемом 4 КБ, 16 КБ ПЗУ. Эта машина комплектовалась и дисплеем, и клавиатурой. Для нее было создано много (по тем

● Узнали? Он самый. Билл Гейтс

временам) приложений. По этим простым причинам спустя некоторое время компьютер Apple II стали устанавливать во многих школах, колледжах и других организациях. То есть у аппарата был огромный успех. А пока о нем еще мало кто знал. Тогда были основаны две знаменитейшие корпорации - Microsoft и Apple.

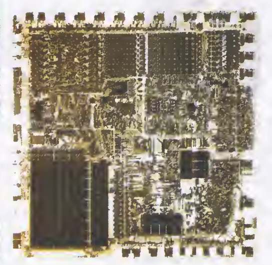
В следующем (1977) году в Сан-Франциско был представлен Apple II. Тогда о нем узнал весь мир. Цена его соответствовала качеству - 1298 американских долларов. Только что осно-

ванная фирма Hayes создала для него модем Micromodem II со скоростью передачи 300 бит/сек. Тогда же появился Commodore Pet за 795 баксов.

В 1978 разрабатывается Visicalc - первая программа составления электронных таблиц. Те, кто не знает, что это такое, могут взглянуть на Microsoft Excel. Software Arts представила ее в октябре следующего года. Программа сразу же стала продаваться с невероятной скоростью. В первый месяц было продано около 500 копий (учитывая, что компьютер тогда был далеко не на каждом столе). В 1981 фирма продавала уже по 12000 копий в месяц.

Департамент обороны США начинает проект, в рамках которого разрабатывается новейший язык программирования высокого уровня, использующийся и по сей день. Предполагалось заложить в него огромные возможности, что и было сделано в течение последующих пяти лет работы. Немногие умеют на нем писать, используется он в узких целях, но знают о его существовании многие. Те, кто с ним знаком, говорят, что это великий язык. Для разработки была создана Рабочая Группа по Языку Высокого Уровня, куда тщательно отбирались лучшие специалисты этой области. По-английски она называлась High Order Language Working Group. Имя языку дали,просто сократив название коллектива HOLWG (читается как "холвиг", "holwig"). Позже, когда работа была завершена, его переименовали. А пока все только начиналось...

В том же 1978 году корпорация Intel выпускает процессоры 8086 и 8088. Последний позже нашел себе применение в компьютере IBM PC, вследствие чего оказался очень популярен. Правда, он отличался от 8086 более узкой шиной. Никаких архитектурных различий.



Внутренний вид процессоров Intel 8086 и 8088. Никоких розличий орхитектуры

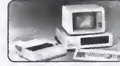
Наше время - уже история

1980 год. Написана версия операционной системы CP/M-86 для процессоров Intel 8086. Она была претендентом на то, чтобы быть установленной на IBM PC. Компания Satellite Software International выпустила свой знаменитый WordPerfect.

В 1981 году Алан Шугарт покинул IBM и основал собственную компанию Shugart Associates. Вскоре она стала одним из ведущих производителей "железа" для записи информации. Именно этому человеку удалось "запихнуть" жесткий диск в настольную машину. Напомню, что диаметр первого жесткого диска был 24 дюйма, а количество "блинов" - 50. И уменьшалось это все крайне медленно. Shugart Associates ускорила этот процесс. Теперь, когда появилась возможность встраивать в настольный компьютер жесткий диск, не обязательно было мучаться с дискетами и лентами. Огромное количество информации можно было хранить внутри своего "железного друга". Правда, нужны были большие, даже очень большие деньги, чтобы обеспечить такое удовольствие.

1981 год оказался именно тем годом, когда компьютерные технологии стали лидирующими в прогрессе. Последним глобальным изобретением тех времен, когда космонавтика была в научном авангарде, стал космический корабль многоразового использования - шатл, челнок. Смена ознаменовалась запуском этого самого челнока и выходом IBM PC, который стал первой глобальной разработкой нового компьютерного времени. С тех пор революционных изменений в космонавтике не наблюдается, а в технологиях, связанных с вычислительной техникой, они случаются по нескольку раз в год, не говоря уже об эволюционных, за которыми просто невозможно уследить. Каждый день изобретают что-то новое. Если бы космические технологии не потеряли лидерства в начала восьмидесятых, то люди, наверное, давно бы посетили Марс и построили станцию на Луне.

Компьютерное изобретение, обозначившее рубеж, было очень значительным. IBM воплотила в своей машине PC (Personal Computer) множество гениальных идей. Одной из них была открытая архитектура. Правда, именно ее открытость и привела к появлению множества клонов, которыми мы пользуемся и по сей день, а сама IBM оказалась лишь одним из многих производителей на рынке настольных машин. Однако труды сотрудников фирмы не прошли даром, и только в первый год IBM продала 136000 персоналок. Поначалу компания использовала для этого сеть дистрибьюторов, куда входили такие организации как Sears, Roebuck & Co. и ComputerLand. Машина была оснащена процессором Intel 8088 с тактовой частотой 4,77 МГц и операционной системой Microsoft DOS (выбор был сделан не в пользу CP/M-86), 16 КБ оперативной памяти (с возможностью расширения до 256 КБ) и одним или двумя (в зависимости от варианта) дисководами для гибких дисков емкостью 160 КБ. Также мог присутствовать цветной монитор и принтер. Самая дешевая машина стоила 1565 долларов США. Потом появились PCjr, XT, AT и множество машин, классифицируемых как IBM PC-совместимые. Можете сами собрать что-нибудь и дать ему название :) .



IBM PC в самой дорогой комплектации - с принтерам

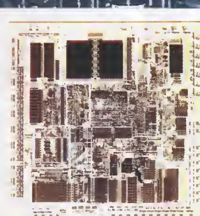
В 1981 появляется не только IBM PC, но и первый портативный компьютер Osborne 1 от компании Osborne Computer Corporation, который комплектовался и монитором, и дисководом.

В том же году Commodore представляет VIC-20 и быстро продает миллион штук.

В 1982, всего через четыре месяца после начала продаж, IBM PC назван журналом Time Magazine Человеком Года. Никогда раньше Человеком Года не называли неживой предмет. Тогда же появляется микропроцессор Intel 80286. Это был первый процессор от Intel, совместимый с предыдущим по системе команд. То есть программы от 8086 и 8088 без проблем запускались на 80286. С тех пор компания поддерживает традицию совместимости. Основным изменением (по сравнению с 8088) в процессоре стало добавление специального блока управления памятью (Memory Management Unit), благодаря которому стала возможна работа в защищенном режиме, на чем и основывается многозадачность современных операционных систем. На его базе было выпущено 15 миллионов только персональных компьютеров. Это - не учитывая машины иного назначения и принимая во внимание небольшую (по сравнению с сегодняшним днем) распространенность компьютеров.

Журнал TimeMagazine в этом номере нозвол IBM PC человеком годо

1983 год, благодаря двухлетнему существованию на рынке PC, стал годом массированной разработки программного обеспечения. В течение двух лет появилось много редакторов


● Внутренности процессора Intel 80286

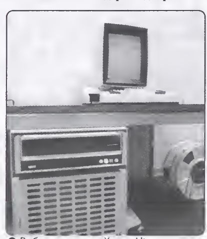
электронных таблиц, текстовых процессоров, графических пакетов и коммуникационных систем. И это только основная масса, а ведь выпускались и программы другого назначения, в том числе и игры. Это и обеспечило взрыв 1983 года, когда программы перестали быть чем-то редким и их появилось на рынке несметное количество. Именно тогда открылся тот великий поток игр для PC, который мы наблюдаем и по сей день. PC ONLY AND FOREVER!

Появился усовершенствованный персональный компьютер от IBM, потомок PC, машина, которую назвали PC XT. В ней было 512 КБ оперативной памяти (с возможностью расширения до 768 КБ), жесткий диск емкостью 10 МБ, дисковод гибких дисков 360 КБ.

Создание языка программирования высокого уровня HOLWG было закончено в 1983 году. Мы уже вспоминали о том, что он был переименован. Так вот, вобрав в себя все достижения в этой области, он превратился в законченный результат пятилетнего труда, который воплотился в книгу с зеленой обложкой. В ней была подробно описана технология нового средства разработки со всеми нюансами. Языку было решено дать новое название, и по цвету обложки им стало слово "Green" (зеленый). Чуть позже название решено было сменить на что-то более оригинальное. В честь той, которая первой заложила основы программирования, язык был назван "Ада" (Ada). Вспомните, выше мы говорилось об Августе Аде Байрон (Ловлейс), которая в своем анализе Аналитической Машины Бэббиджа описала основы всякого программирования, включая адресацию памяти, управление выполнением команд и многое другое.

Компьютерное геометрическое моделирование, которое стало разрабатываться многочисленными организациями в 1983 году, дало поистине потрясающие результаты. Начинается время бесчисленных разработок всевозможных трехмерных графических редакторов, инженерных и научных систем проектирования и многого другого. К сожалению, тогда это не коснулось игр. Полное геометрическое моделирование в игрушках появляется только тогда, когда id Software приступила к разработке Quake, который смог представить на экране полное (с "бесспрайтовыми" возможностями) 3D.

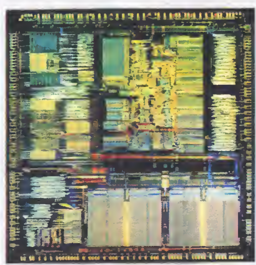
1984 год. Компания Xerox в научно-исследовательском центре Xerox PARC, что находится в Пало-Альто, заканчивает разработку рабочей станции Alto. Интерфейс операционной системы рабочей станции был основан на операциях с мышью, окнах и пиктограммах (иконках). Некоторые люди, не знакомые с историей вычислительной техники, думают, что Microsoft придумала подобную концепцию интерфейса пользователя при разработке Windows. Однако это не так. До Microsoft это сделала Apple. Обычно на этом основании противники Microsoft громко кричат о том, что фирма "украла" интерфейс для Windows у Apple. Нет. Если так рассуждать, то Apple украл эту концепцию у Xerox. Как только что было сказано, она появилась в рабочей станции Xerox Alto в 1984 году, когда никто такого себе даже представить не мог. Идем в рассуждениях дальше: все производители операционных систем (вспоминаем BeOS, X-Window в системах семейства Unix, которых просто несметное количество) дружно стали воровать этот интерфейс друг у друга, а все производители компьютеров украли идею электронной вычислительной машины у кого-то из пионеров этой индустрии (скажем, у Атанасова и Берри). Абсурд, не правда ли? Просто подобный подход к организации интерфейса пользователя стал стандартом де-факто.


● Рабочая станция Xerox Alto

Следующий год (1985) стал годом появления хакеров. По всему миру компьютеры стали взламывать абсолютно не связанные друг с другом люди. Пресса дала им это самое название: "хакеры". Сейчас хакер - это зачастую всего лишь юзер, который научился пользоваться какой-либо программой для взлома. Но не стоит забывать, что эти люди в большинстве своем даже не представляют, как она работает, а настоящие хакеры - те, кто ее писал, то есть люди, грамотные в области вычислительных технологий. Тогда все было иначе: те, кто атаковал чужие компьютеры, как правило, были студентами ВУЗов. Они-то знали, что и как происходит в машине. Легкого способа взломать чужой компьютер тогда еще не придумали.

Еще в 1985 году произошло другое событие, которое сформировало нынешнее представление пользователей о компьютерах. Вышла операционная система Microsoft Windows. Интересно, что она не стала использоваться повсеместно. Ее вообще мало кто хотел использовать. Такая ситуация сохранялась до 1990 года, когда была выпущена версия 3.0., с которой и началось время Windows. Еще одна оговорка: первая Windows была не совсем операционной системой, а больше надстройкой над DOS. И эта ситуация тоже изменилась позже - в 1995 году, когда вышла полноценная система Windows 95, в которой возможности DOS, Windows и много новых были объединены в один продукт.

Помните Intel 80386? Когда-то это был очень мощный процессор. Вышел он в 1986 году. Внутри уместилось 275000 транзисторов. Основным архитектурным изменением этого процессора стала возможность вычислений с 32-битными числами.


● Внутри процессора Intel 80386

В 1987 году появляется Windows версии 2.0. Она была более популярной, чем предшественница, но все же на массовость претендовать ей было сложно.

Второго апреля 1987 года IBM выпустила персональный компьютер PS/2. Поскольку клонов IBM PC было много, фирма решила создать еще один "подрынок" ПК. Для этого PS/2

сделали не совместимым с PC. Рассчитывали создать защищенный патентами ПК, который был бы лучше существующих, и самим производить совместимые машины (как Apple). Он был основан на процессоре Intel 80386. Присутствовал новейший дисковод 3,5 дюйма на 1,44 МБ. Тогда же, в апреле 1987-го, IBM и Microsoft создают операционную систему OS/2.

В августе канадская компания Adlib анонсировала свою звуковую карту, которая стала для игроков с некоторой суммой денег (достаточной для покупки звуковой карты в свой "комп") в кармане стандартом де-факто. Adlib превратилась на два года в монополиста в этом секторе рынка. Все это продолжалось до выпуска фирмой Creative звуковой карты SoundBlaster, которая быстренько такой стандарт потеснила, полностью заняв его место.

В 1988 году появляется стандарт XMS, "подстандартом" которого является HTML.

Интернетчики, ура! Мы дошли до ключевого момента, касающегося современной Сети. В 1989 году создается технология World Wide Web. Занимался разработкой Тим Бернс-Ли. Получилось это за счет интеграции сети Internet и гипертекстовых страниц. Однако в ближайшие два года она не нашла себе реального применения. В глобальной сети хватало и других служб: E-mail, FTP, telnet, Gopher и т.д.

А сколько событий произошло в 89-ом? Много! Во-первых, оформился стандарт интерфейса дисководов ATA. Во-вторых, появилась "четверка" (80486) от Intel с одним миллионом двумястами тысячами транзисторов "на борту". В-третьих, появляется SoundBlaster от Creative (Adlib теряет позиции на рынке звуковых карт). Сейчас 8-битный звук этой карты нам покажется грубым и неприятным, тогда же это было чудом техники.

● Внутри процессоро Intel 80486

В 1990-м появляется стандарт VESA SVGA для адаптеров видеокарт. Сколько же мучений было с установкой драйверов VESA для игрушек... Ставя, например, Chronomaster, можно было погибнуть около компьютера в борьбе с сопротивляющейся машиной (правда, с выходом Windows 95 все эти игры, в том числе и Chronomaster, стали работать свободно без дополнительных драйверов VESA и настроек прямо в режиме DOS).

22 мая 1990 года Microsoft представляет Windows 3.0. Первую Windows, которая стала использоваться повсеместно. Следующие версии системы не очень отличались от оригинала (3.1, 3.11), пока не появилась Windows 95. Но это - для простых смертных. Не стоит забывать, что немного позже некоторые категории людей смогли поставить на свои вычислительные системы Windows NT (в основном использовалась для файловых серверов).

Пришли 90-е

Звуковая карта SoundBlaster Pro вышла в мае 1991 года, а в августе появляются первые сведения о том, что разрабатывается операционная система Linux. Центральной персоной разработки явился студент Линус Торвальдс. Сначала это было просто хобби, которое не претендовало на что-то серьезное. Но в процессе создания в нее внедрялось все больше и больше современных достижений. Через несколько лет это уже была полноценная ОС семейства UNIX. Первая версия работала на системах с процессорами Intel 80386 и 80486. В наше время существуют также версии для архитектур SPARC, Alpha, MIPS, ARM, Power PC, Motorola 68000.

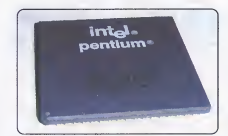
В том же году открывается первый Web-сервер. Тогда HTML поддерживал только текст со ссылками. Не было даже картинок. Количество хост-машин в глобальной сети в тот год перевалило отметку в 1'000'000.

1992 год. Появляется Windows NT. Эта мощнейшая по тем временам система способна адресовать до 2 ГБ оперативной памяти. Ни одно тогдашнее приложение не собиралось требовать таких затрат ресурсов. Для простых же людей Microsoft выпустила Windows 3.1 - усовершенствованную версию третьей Windows. Тогда же 3D Action утверждает свою значимость в "геймерском" мире выходом Wolfstein 3D - первой игры этого жанра, которую можно было однозначно отличить от аркады.

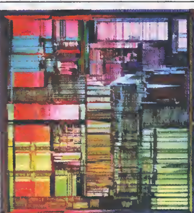
Хотя у многих все еще не было звуковой карты вообще, Creative "зарелизила" SoundBlaster 16 - первую звуковую карту для массового использования с 16-битным звуком.

1993 год. Рубимся в Doom. Id Software в течение нескольких следующих лет буквально "озолотилась" на продажах этого хита.

22 марта происходит грандиозное событие в мире компьютерного "железа" - Intel релизит Pentium - первый суперскалярный микропроцессор. Его логика состояла из 3 миллионов 100 тысяч транзисторов. Суперскалярность у него была не полной, поскольку два конвейера устройства вычислений с целыми числами не были независимыми и останавливались одновременно. Первые версии процессора 66 МГц и 75 МГц обладали погрешностью, которую пришлось обходить на программном уровне, не используя в программах кое-какую возможность ядра. Выпуск был трудным - начали давить конкуренты, продолжающие наращивать частоты для своих версий "четверки". Компания сумела справиться с трудностями. Ведь если у тебя процессор предыдущего поколения, значит, у тебя компьютер отстает от прогресса на поколение. Первые Pentium'ы все-таки стали раскупаться. А в версии с частотой 75 МГц указанного недочета уже не было. Они работали стабильно, исполняя все предусмотренные команды.



● Процессор Intel Pentium. Вид снаружи


● Процессор Intel Pentium. Вид изнутри

● Логотип процессора Intel Pentium

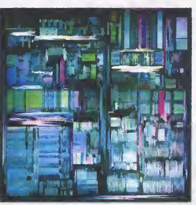
1994-й. Хобби Торвальдса превратилось в окончательную версию 1.0 ядра операционной системы Linux.

Вчерашний день уже стал историей

В каком году вышла Windows 95, я думаю, никому объяснять не надо. Даже те, кто не знает, могут понять из названия. Я думаю, с этой операционной системой все знакомы. Комментарии излишни.

1 ноября 1996 года Intel представляет Pentium Pro. Три независимых конвейера этого процессора обеспечивали полную суперскалярность. Тактовая частота - 120 МГц, логика - 5 миллионов 500 тысяч транзисторов.

8 января 1997 года представлен Intel Pentium с технологией MMX, или просто Intel Pentium MMX. Тактовая частота первых версий - 166 МГц и 200 МГц. Логика - 3 миллиона 300 тысяч транзисторов. Основан на микроархитектуре Pentium. Появляется 57 команд матричных операций. То есть 80-битные регистры, служившие раньше только для операций с плавающей точкой, теперь можно использовать для расчетов с 64-битными целыми (или двумя 32-битными, или четырьмя 16-битными, или восьмью 8-битными) числами. При разработке компания ориентировалась на обработку изображения и звука.



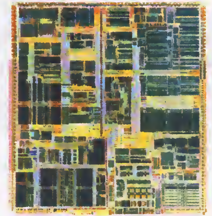
● Внутри Intel Pentium Pro

В том же году IBM Deep Blue обыгрывает чемпиона мира по шахматам Каспарова. AMD выпускает K6 - первый процессор, составивший серьезную конкуренцию Intel на их же собственной системе команд.

7 мая торжественно выступает Pentium II, явившийся продолжением архитектуры Pentium Pro. Он тоже может выполнять команды MMX. Частота 233 МГц и 266 МГц, а к осени появляется еще и версия с частотой 300 Мгц.

25 июня 1998 года - вышла Microsoft Windows 98.

Год 1999 ознаменован выходом двух "ярких" процессоров, о которых забыть невозможно - Intel Pentium III и AMD Athlon. Вот тут-то и началась настоящая борьба. Ее мы можем наблюдать до сих пор. Эти процессоры сейчас сходят с конвейера, и считать их историей не только рановато, но даже смешно.



● Внутренний вид Pentium II

17 февраля появляется Windows 2000, операционная система на усовершенствованном ядре Windows NT. Уже на стадии разработки она пережила две смены названий. Сначала, как и положено любому продукту семейства NT, ей дали название Cairo, то есть Каир. Ну, любят в Microsoft египетские города. Windows 98, например, при разработке назывался Memphis. Этого древнего города уже давно нет. Не исключено, что в будущем человечество будет свидетелем разработки системы, названой в честь Фив или Асуана. Потом Cairo переименовали в Windows NT 5. Последним именем для продукта стало Windows 2000.

На этом с историей пора заканчивать. Заглянем в будущее.

Процессоры будущего

В будущем, скорее всего, развитие универсальных процессоров пойдет по пути применения архитектуры с длинным командным словом. Первой ласточкой вот-вот должен стать Itanium. Это будет происходить лет пять-семь, а потом производители процессоров перейдут на еще более совершенную (существующую только в теории) мультискалярную архитектуру, которая продержится, по меркам смены компьютерных технологий довольно долго (думаю, что лет 10-12). После того, как мультискалярные процессоры пройдут свой путь к вершинам, человечеству придется перейти на "многопроцессорные процессоры", то есть конструкция устройства будет напоминать несколько "сросшихся" процессоров. Какие-то блоки будут присутствовать в единственном числе, а каких-то будет несколько (как будто несколько процессоров). По принципам работы это будет чем-то напоминать ситуацию, когда два (или больше) процессора работают в одном сервере. Имеются в виду сегодняшние серверы.

Все больше операций будут переноситься с универсальных процессоров на медийные (звуковые, видео и т.д.). Не исключено появление таких устройств, рассчитанных на обработку какой-то особой информации, которых сегодня не существует. Ведь когда-то видеооперации выполнялись универсальными процессорами и в этом ученые видели отличие компьютера от иного устройства с программным управлением (от стиральной машины, например). Но появились видеопроцессоры 2D, а потом и 3D.

Хранилища информации

Теперь посмотрим на носители информации будущего. За счет совершенствования головок чтения/записи и материалов, из которых изготавливается поверхность жестких дисков, плотность записи можно будет увеличить еще в несколько раз, не отказываясь от современных технологических принципов, что позволит довести емкость устройств диаметром 3,5 дюйма примерно до 500 ГБ.

В будущем за счет изменения ориентации направления магнитных частиц, хранящих информацию, можно будет добиться и большего - до 700 ГБ в накопителе на жестких дисках.

В лазерных дисках (CD, DVD) тоже произойдут изменения. За счет изменения длины волны лазера и применения других технологий объем лазерных дисков диаметром, как CD и DVD, 12 см (интересно, как они будут называться) дойдет до 50 ГБ. На сегодня двусторонний двухслойный диск DVD вмещает до 17 ГБ. Дальнейшее развитие технологий приведет к оптическому распознаванию углублений (вместо лазера) по принципу микроскопа. Это поможет создать 12 сантиметровые диски, похожие на лазерные, с емкостью 600-700 ГБ.

Развитие сетей будет смещаться в сторону оптоволокна. Эти технологии развиваются не по дням, а по часам. Доступ к Internet сейчас переносится на схему "спутник/модем", когда информация от пользователя уходит по модему, а из сети приходит со спутника. Возможно, появится доступ через электрическую розетку при помощи специального модема (модем - это не всегда то, что набирает номер, а устройство, которое модулирует и демодулирует сигналы), что обещает скорость соединения с провайдером до 1 Мбит в секунду.

По-моему, неплохие перспективы...

Post Scriptum

P.S. Мы не стали заглядывать в далекое будущее, где будут квантовые компьютеры, многомегабитные доступы к глобальным сетям, постоянная память вместо RAM (не отличающаяся по скорости), накопители на ее основе и т.д. Далековато пока до них... ●

Cheats...

Blair Witch Project Vol. 2: Coffin Rock

Нажмите [F10] и напечатайте один из нижеприведенных кодов:

IWORKFORGOD - режим бога

GETINTOMYBELLY - все оружие

BIGHEAD - большие головы

T2000 - натянуть скин терминатора

GIVEMEFAITH - восстановить здоровье

NOD3D - невидимость

HELLFREEZEOVER - заморозить врагов

BIGSTICKOFDEATH - получить ружье

MEDIUMRARE - получить арбалет

GOODTIMESMAN - получить динамит

BURNYOURASSOFF - получить огнемет

MEETMYPALTOMMY - получить автомат Томпсона

SMILEYNOMORE - получить противослоновое ружье

FIFA 2001

Напечатайте в главном меню:

Gimmethemoney - добавить денег

Playersmaybe - бесплатные игроки

Bigheads - у игроков большие головы

Max Mole

Введите код во время игры:

WARPML - 99 жизней

WARPMT - добавить времени

WARPRC - начать запись демо-ролика

WARPRS - закончить запись демо-ролика

WARPPL - переиграть деморолик

WARPxx - переместиться на уровень xx (1-50)

Need for Speed: Porsche Unleashed

Для использования кодов войдите в главное меню и выберите пункт Create Player. Напечатайте код вместо имени и нажмите Done. Теперь выбирайте ваш профиль и играйте.

Gulliver - Порше уменьшаются до размеров радиоуправляемых машинок, у каждой машинки появляется антенна.

Smash Up - гонки на выживание в стиле Destruction Derby.

Fuzzyfuz - появляются полицейские в режиме Quick race (работает не на всех трассах).

yraGyraG - у всех машин физика 993 модели .

Operation Meteoroid

Коды уровней:

ESCAPE	HEAVEN
SPEED	DANGER
COKE	JASPER
JAIL	SATURN
ANGEL	SLAVE
HORIZON	MASHINE
ARMOR	ABODE
DIABLO	AMAZON
CONTACT	WARRIOR
CORE	MASTER
SKELETON	SHOWER
VOODOO	ORION
PADDLE	POINTER
BIRD	AIRCRAFT
SPACE	MAGIC
OGRE	LIGHT
PILOT	PARTICLE
NOISE	ENERGY
ASTEROID	FIRE
SHADOW	MINDSTORM
BLASTER	APOCALYPSE
DEFENDER	FIRST

PacMan: Adventure in Time

Нажмите [ESC] и напечатайте код:

IAINTSCARED - режим бога

SHOWMETHEMAZES - доступ к всем уровням

INEEDTHEPOINTS - выиграть уровень

INEEDANEXIT - выиграть уровень

HONEYISHRUNKPACMAN - уменьшить PacMan

HONEYIBLEWUPPACMAN - взорвать PacMan

UPCLOSEANDPERSONAL - вид от первого лица

BEINGPACMANOVICH - вид от первого лица

MISSIONIMPOSSIBLE - ускоренные враги

GETALIFE - прибавить 1 жизнь

KILLME - самоубийство

Rocky Mountain Trophy Hunter 3

Во время игры зажмите [F2], затем введите один из нижеприведенных кодов для активации соответствующей функции:

r3find - перенестись к ближайшему животному

r3nofear - животные перестают пугать охотников

Rune

Вызовите консоль клавишей [~] (тильд) key or the engine command line with the TAB key and type:

CHEATPLEASE - разрешить ввод кодов

GOD - режим бога

GHOST - проходить сквозь препятствия

FLY - режим полета

WALK - отключить прохождение сквозь препятствия и полет

BEHINDVIEW 0 - вид от первого лица

PLAYERSONLY - все NPC останавливаются

KILLPAWNS - убить всех врагов

TOGGLEFULLSCREEN - полный экран вкл/выкл

PREFERENCES Advanced Options

SUMMON [предмет] - создать предмет из списка:

VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleAxe
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch

OPEN [название] - перейти на уровень [название]

SWITCHCOOPLEVEL [название] - перейти на уровень [название], сохраняя все накопленные предметы

Названия карт:

intro (вступительный ролик)
ragnarvillage (ролик начала игры)
ragnarvillage2
sailingship (межуровневая анимация)
sinkingship
sinkingship2
deepunder1odin
deepunder1odinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hell2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2
trialpit
beetlefly (межуровневая анимация)
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b

thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin
asgard (финальный ролик)

Soldier

Файл SGAMES.DAT в директории игры содержит в себе всю информацию по "сохраненкам". Здесь указано, как редактировать первую из них.

Смещение 13 (Hex 0d) - номер уровня. Можно подставлять с Hex 00 по 0E. Значение Hex 0F запускает отладочный уровень, который не работает.

Смещение 21 (Hex 15) - вид основного оружия.

Смещение 25 (Hex 19) - мощность основного оружия.

Смещение 29 (Hex 1d) - вид дополнительного оружия.

Смещение 33 (Hex 21) - мощность дополнительного оружия.

Если вы хотите сохранить сделанное вооружение – не берите во время игры никакие усилители для оружия.

В таблицах указаны работающие комбинации оружия, его мощности и названия получившегося вооружения.

Таблица 1 (для основного и/или дополнительного оружия):

Оружие, мощность, описание оружия:

00, 00 Machine Gun
00, 01 Max Machine Gun
00, 02 Super Machine Gun
00, 03 Ring Machine Gun
00, 04 Multiple Ring Machine Gun
00, 05 Yellow Beams
01, 00 1-shot Shotgun
01, 01 2-shot Shotgun
01, 02 3-shot Shotgun
01, 03 2-shot Super Shotgun
01, 04 4-shot Super Shotgun
02, 00 Blue Beams
02, 01 Stronger Blue Beams
02, 02 Rapid-fire Blue Beams
02, 03 Continuous Blue Beam
02, 04 Rapid-fire Super Beams
03, 00 Flamethrower
03, 01 Flame Gun
03, 02 Super Flamethrower
03, 03 Super Flame Gun
03, 04 Crawling Flamethrower

Таблица 2 (только для дополнительного оружия):

Оружие, мощность, описание оружия:

05, 00 Yellow-beam Mortar (2 выстрела)
05, 01 Rolling Mortar (2 выстрела)
05, 02 Bouncing Mortars (2 выстрела)
05, 03 Flying Mortars (1 выстрел)
05, 04 Homing Mortars (1 выстрел)
05, 05 Bouncing Flame Mortar (3 выстрела)
07, 00 Rifle (непрерывно)
07, 01 4-shot Rifle (непрерывно)
07, 02 7-shot Rifle (непрерывно)
07, 03 Ring Rifle (непрерывно)
07, 04 Multiple Rings Rifle (непрерывно)
08, 00 1-shot Shotgun (непрерывно)
08, 01 2-shot Shotgun (непрерывно)
08, 02 3-shot Shotgun (непрерывно)
08, 03 2-shot Super Shotgun (непрерывно)
09, 00 Blue Beams (непрерывно)
09, 01 Stronger Blue Beams (непрерывно)
09, 02 Rapid-fire Blue Beams (непрерывно)
09, 03 Continuous Blue Beam (непрерывно)
0A, 00 Flamethrower (непрерывно)
0A, 01 Flame Gun (непрерывно)
0A, 02 Super Flamethrower (непрерывно)
0A, 03 Super Flame Gun (непрерывно)
0A, 04 Crawling Green Flame Gun (непрерывно)
0A, 05 Green Flamethrower (непрерывно)
0B, 00 Mortar (непрерывно)
0B, 01 Rolling Mortar (непрерывно)
0B, 02 Bouncing Mortars (непрерывно)
0B, 03 Homing Mortars (непрерывно)
0B, 04 Homing Mortars (непрерывно)

Street Wars: Constructor Underworld

Во время выбора своего цвета напечатайте один из нижеприведенных кодов и нажмите Enter. Если все сделано правильно - услышите щелчок.

worker928 - покупать рабочих в любое время

pickup036 - подбирать вражеские маяки

weapons563 - покупать гангстерам оружие

loans458 - занять в банке любую сумму

maps029 - выбрать любую миссию

houses426 - выбрать любое здание

build830 Buildings Appear Directly

Sudden Strike (German)

Во время игры нажмите [Enter], затем впишите один из нижеперечисленных кодов:

**superman - свои юниты не получают повреждений

**starcraft - получить 99 атак необычно выглядящих бомбардировщиков

**nofog - открыть всю карту и видеть на ней все юниты

**staticfog - убрать nofog

Tony Hawk's Pro Skater 2

Режим кодов:

Поставьте игру на паузу, зажмите 7 на цифровой клавиатуре и нажмите: [Пробел], [Пробел], [Пробел], [C], [V], [Вверх], [Вниз], [Влево], [Вверх], [C], [V], [Пробел], [V], [B], [Пробел], [V], [B]. Если все введено точно, экран встряхнется. Теперь выберите опцию End Run в меню. Будут разблокированы все коды.

Тонкий конькобежец:

Поставьте игру на паузу, зажмите 7 на цифровой клавиатуре и нажмите: [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [C], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [C], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [C]. Повторяйте, чтобы игрок стал тоньше.

Поднять статистику до 10:

Поставьте игру на паузу, зажмите 7 на цифровой клавиатуре и нажмите: [Пробел], [V], [B], [C], [V], [Вверх], [Вниз].

Режим турбо:

Поставьте игру на паузу, зажмите 7 на цифровой клавиатуре и нажмите: [Вниз], [C], [V], [Вправо], [Вверх], [B], [Вниз], [C], [V], [Вправо], [Вверх], [B].

Толстый конькобежец:

Поставьте игру на паузу, зажмите 7 на цифровой клавиатуре и нажмите: [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Влево], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Влево], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Пробел], [Влево]. Повторяйте, чтобы игрок стал толще.

Включить кровь:

Поставьте игру на паузу, зажмите 7 на цифровой клавиатуре и нажмите: [Вправо], [Вверх], [C], [V].

Wizards & Warriors

Неограниченный стартовый капитал:

Когда вы в таверне создаете партию персонажей, вы можете переложить все золото одному персонажу – у него получится 1200 монет. Очень важно, чтобы впоследствии вы не убирали этого персонажа из партии. После этого соберите к этому персонажу партию, у каждого будет еще по 200 монет. Соберите их золото тому же персонажу и увольте новобранцев. Повторяйте по необходимости, получая каждый раз по 1000 монет.

Zeus: Master of Olympus

Зажмите CTRL+ALT+C и напечатайте выбранный код:

Delian Treasury - добавить 1000 монет

Ambrosia - выиграть сценарий

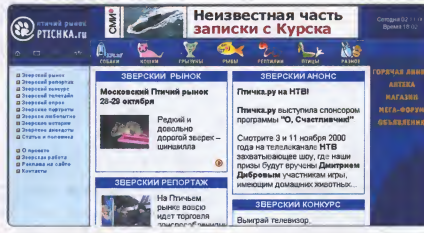
Fireballs from Heaven - падение огненного шара на случайно выбранный кусок местности

Bowvine and Arrows - башни ведут стрельбу коровами вместо стрел

Пьяный Лев

Новости

Близится Новый Год и это здорово. Если вы еще не решили, где на этот раз вы будете его встречать, предлагаю свой вариант – прямо в Сети! Что может быть оригинальнее встречи нового даже не века, а тысячелетия в Паутине на чате нашего журнала? Представляете себе заголовок статьи в первом выпуске Навигатора в XXI веке – "Впервые в истории (!) люди встретили новый век в Глобальной Сети Интернет". А под ним ваши имена. Здорово? Кто знает, а вдруг через пару десятков лет наши внуки скинутся и поставят нам памятник? Мечтай, Лорд, мечтай...



Translate RuNet on English

Компания "ПРОМТ" открыла на своем сайте иностранных языков и бесплатных переводов Translate.Ru новую услугу, ориентированную на владельцев веб-страниц. С помощью новой услуги администратор (владелец) любого интернет-ресурса без труда и особых проблем может перевести контент своего сайта на иностранный язык (английский, немецкий, французский) и обратно. Для общей безопасности ресурса на сайте введена предварительная регистрация. Новая опция подходит и простым пользователям, желающим прочесть интересующую их информацию определенного сайта на иностранном языке.

Птичий рынок онлайн

Еще один проект, названный разработчиками "герметичный", занял свое законное место в РуНете на домене Ptichka.Ru. Сие творение делает первые шаги по бесконечной дороге познания тех замечательных живых существ, что делят с нами кров и приносят нам радость. Без лишних слов ясно, что сайт посвящен домашним животным. Здесь вы найдете основные сведения по большинству видов домашних любимцев, советы по содержанию и кормлению, кое-что о лечении, любопытные факты о животных и многое другое. По словам оформителей, сайт только-только начал "обнимать необъятное", но уже многие ресурсы вполне доступны для пользования. В частности, на сайте день и ночь (24 часа в сутки) работает Горячая Линия, что действительно является новшеством в русской части Интернета: в случае если ваша животина заболела или немного загрустила, вы имеете возможность проконсультироваться у опытного ветеринара. Под ключевое слово разработчики взяли прилагательное "зверский", отсюда и пошел перечень разделов сервера: зверский рынок, репортаж, конкурс, телетайп, зверские анекдоты, истории и проч.

Сайт имеет оригинальный дизайн, выполненный студией Made In Enter (http://www.madeinenter.com) и, несмотря на свою "юность", уже на полную мощь приступил к раскрутке проекта. Примером тому могло служить спонсорство на канале НТВ передачи "О, счастливчик!" с Дмитрием Дибровым, прошедшей 3 и 11 ноября.

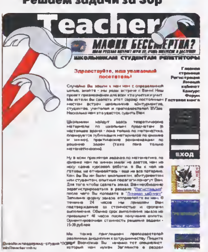
Сиби – наш ответ Ананововой

На прошедшей в октябре этого года выставке Internetcom2000 "Сибирская интернет-компания" (Сибинтек, http://www.sibintek.ru) продемонстрировала широкой публике свою новую разработку, компьютерную девушку Сиби (это имя - для тех, кто не понял). Леди деловито и в то же время очень грациозно расхаживала по монитору и приятным голосом рассказывала окружающим о своей компании.

От виртуальной Госпожи Анановой (http://www.ananova.com) нашу русскую Сиби отличало наличие тела.

В ближайшем будущем компания планирует назначить Сиби на должность гида по сайту компании.

Решаем задачи за 30р



Проект для всех, кто учится и учит, был открыт 31 октября дизайн-студией "Лого" по адресу Teacher.SPB.Ru. Разработчики стараются привлечь к своему детищу всех, кто имеет хоть какое-то отношение к системе образования. Пока архив сайта довольно беден: доступны разве что только теоретические материалы и практические рекомендации по решению задач по математике (на очереди - физика с химией). Также здесь можно выбрать себе и подходящего по всем параметрам (90x60x90 ;)) репетитора. Естественно, за реальные деньги. Ну а если некая подлая задачка все никак не поддается, а результат решения делит грань между жизнью и смертью или на носу висит невыполненная курсовая, а у самого еще половина статей не написана, то тут тебе на помощь придет... нет, не бэт-мэн, а добрый учитель с расценками в руках – решение 1-ой задачки обойдется примерно в 15-30р. По заявлению г-на Воропаева, менеджера всех проектов ООО "Лого", оплатить эту услугу можно будет почтовым переводом или через системы онлайн-платежей PayCash и WebMoney. Что тут добавить? Родители, готовьте деньги.

Изменены правила регистрации доменов в зоне .Ру

С 09.11.2000 РосНИИРОС вносит некоторые изменения в "Регламент на тарифы и услуги по регистрации доменов второго уровня в зоне .RU". В целом, существенное изменение заключается только в том, что заявку на регистрацию домена второго уровня в зоне .RU (только зоне .RU !) теперь можно будет отослать без указания DNS-серверов (поле nserver в форме на домен станет необязательным для заполнения). Домен в этом

"Компьютер по цене подключения к Интернету"

Звучит красиво, так и должны звучать лозунги рекламных кампаний. На этот раз журналистскую братию пригласили на презентацию совместной акции компаний "Ситилайн", "Формоза" и Intel. Дело было в конце октября - самое время для рождения свежих инициатив. Собравшимся продемонстрировали тот самый PC, о котором шла речь в лозунге. Вот его характеристики:

Название	TEEN LINE
Процессор	Intel PENTIUM III 700 MHz
Мама	FORMOZA Socket-370; i810F-ATX
RAM	DIMM 32 Mb SDRAM PC 100
Флоп	3,5"
CD ROM	48x Speed
Видеокарта	i810 On-Die VGA
Интегрированный звук	AC'97 audio codec
Факсмодем	PCI 56.0 w VOICE (INT.)
Аудиоколонки	AROWANA SP 690 80 W
Клава	PS/2
Мышь	PS/2
Монитор	15" Samsung Syncmaster 550S
Корпус	Miditower ATX

Если посмотреть на него "в лоб", то первым делом бросается в глаза третий камень с частотой 700, и это хорошо. Больше ничего в глаза не бросается.

Если же всмотреться в профиль, то видишь машину, собранную на основе интегрированной "мамы", с встроенной видеокарточкой и звуком. С не самым удобным монитором и непонятными колонками.

Достоинство у нее одно - она действительно готова подключиться к Интернет. Тем, кого привлекают готовые решения по цене продавца - самое то. Если же вы хотите еще и в игрушки играть, и с графикой экспериментировать и музыку слушать, то тут уже есть над чем задуматься. Ведь этот аппарат водрузится на ваш стол аж на 2 года.

Сам процесс будет выглядеть так. Вы берете мучо баксо и несете их в компанию "Ситилайн", где с вами заключат договор на два года. Для начала хватит всего 560$ (внести залог за PC) и еще 80$ - заплатить за месяц unlimited-доступа по тарифу Free PC (кстати, на момент написания материала мне не удалось найти на сайте *www.cityline.ru* никакого упоминания об этой акции. А очень хотелось взглянуть на текст заключаемого с пользователем контракта). Вам вручают специальный сертификат, с которым вы отправляетесь в компанию "Формоза", где получаете предварительно собранный и готовый к работе системный блок и монитор.

Аппаратура обладает двухгодичной гарантией. И ежемесячно вы будете вносить 80 монет (независимо от изменения цен на услуги провайдеров, роста/падения курса зеленого и пр.). Через два года вы сможете забрать залог (560 баксов будут пересчитаны в рубли по текущему курсу).

Приложение 1: арифметические вычисления. 24x80=1920.

Приложение 2: цитата со страницы "Наши тарифы" компании "Ситилайн". Тариф "Максимальный" - 58.8 у.е. в месяц (неограниченный доступ в Интернет круглосуточно).

Приложение 3: арифметические вычисления. 80 - 58.8=21.2. Умножаем: 21.2 x 24=508.8.

Приложение 4: предположение. Предположим, что мы внесли 560$ на вклад "Срочный депозит Сбербанка России" (в иностранной валюте) - под 5 процентов годовых (информация с сайта http://www.sbrf.ru). За первый год "накапает" 28$. За второй - 29.4$. В сумме - 57.4$.

Приложение 5: размышление. Банковские проценты (57.4$) плюс суммарная разница между ежемесячной оплатой анлимитеда (508.8$) в сумме составляют 566.2$. Так кто тут получает компьютер "по цене подключения к Интернету"?

P.S. А говорят еще, что грядет "повременка"...

Игорь Бойко

RIPN Российский НИИ Развития Общественных Сетей

⇦ НАЗАД | ПОИСК

О РОСНИИРОС | СЕТЕВОЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЦЕНТР | ПРОЕКТЫ

WIN | KOI | ALT | ISO | MAC | ENGLISH

Изменения в Регламент

Уважаемые господа,

Уведомляем Вас, что с 09.11.2000 в "Регламент на тарифы и услуги по регистрации доменов второго уровня в зоне .RU" будут внесены следующие изменения:

4.1. Регистрация и делегирование домена могут быть выполнены только при наличии как минимум двух серверов доменных имен (primary и secondary DNS), поддерживающих делегируемый домен. При этом по крайней мере два из них должны быть расположены в разных IP- сетях (в различных сетях класса С в традиционной терминологии) и иметь надежное подключение к Internet. Под "надежным подключением" понимается такое, при котором суммарное время отсутствия связи с сервером не превышает двух часов в сутки.

случае будет зарегистрирован, но не будет делегирован. Все же прочие изменения более точно детализируют процесс взаимоотношений РосНИИРОС с клиентами. Все подробности на http://www.ripn.net:8080/nic/dns/info_27.10.2000.html.

3D мир на Iceborg

Компания MEET Factory (http://www.meetfactory.com) запустила трехмерный мир Iceborg.Com. Основой проекта является разработанная MEET Factory платформа интернет-сообщества Rallying Cry, которая базируется на VRML-браузере Cortona и многопользовательском сервере Helios, созданных компанией Parallel Graphics (http://www.parallel-graphics.com).

Пространство или, правильней назвать, мир Iceborg состоит из четырех сред: лавовая, снежная, ледяная и тропическая. Пользователям Iceborg предоставляется общение в форме чата и восемь различных жестов обозначения. Также есть возможность собирать и носить с собой различные предметы. Предполагается, что зарегистрированные пользователи смогут изменять свой внешний вид.

Платформа Rallying Cry является интегрированным модульным комплексом, доступ к которому будет осуществляться не только через современные компьютеры, но и через мобильные устройства, а также системы iTV. К концу 2000 года компания MEET Factory совместно с радиостанцией KissFM планирует открыть в мире Iceborg диско-клуб Kiss, воспользоваться которым можно будет с помощью SMS.

Теперь "пощупать" посуду можно и в онлайн-магазине

В РуНете открылся новый магазин элитной французской кухонной и столовой посуды из бургундской глины, произведенной известной французской фирмы Emile Henry, которую так любят наши мамы. ;) В перечне Posuda-Shop.Ru присутствует широкий выбор различных горшков, кувшинов, розеток, кокотниц, банок, а также кастрюль, кружек (кстати, вы знали, что кружка истинного компьютерщика должна быть вместимостью не меньше 0,5 литра? ;)) и тарелок.

Но самое замечательное на сайте то, что он использует зарубежную технологию Metastream 3 (http://www.metastream.com), которая позволяет максимально эффективно представить трехмерное изображение объекта. По утверждению руководителя проекта Сергея Ледоколова, в весьма недалеком будущем именно трехмерное представление товаров в электронных магазинах будет решающим при определении выбора покупателей. Именно отсутствие возможности "повращать товар", по его словам, отталкивает клиента. И этот "пробел" новый сайт уже исправил.

Интернет в мобилку, мобильный Интернет в массы!

Новое открытие, располагающееся по адресу Wapper.Ru, посвящено исключительно мобильному Интернету и всему, что с ним связано. Ресурс разработан и принадлежит компании Wapper Partners Ltd. Каталог сайта содержит как отечественные, так и западные WAP-ресурсы: коммерческие, новостные, справочные, развлекательные etc.

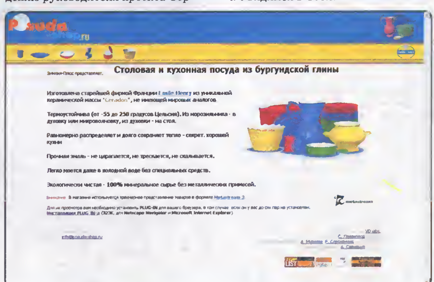
Wapper.ru

Прочее | Новости
m-commerce | Каталоги и поиск
Справки | Развлечения
Сервисы

Видимый плюс сайта заключается в том, что он имеет эмулятор для просмотра сайтов, написанных на языке WML. Перефразируя вышесказанное, посетитель вновь открытого ресурса получает возможность просматривать WAP-ресурсы путем обычного браузера. Эмулятор работоспособен, проверенно лично бригадой Интернет-раздела.

Дизайн сайта, не в обиду будет сказано, пока оставляет желать лучшего.

Удачи вам в Новом Году! И не забудьте, 1.01.01 в 24:05 МТ на http://www.gamenavigator.com/chat. Увидимся в Сети!



Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 411 от 13 Ноября 2000 года
(c) 1993-2000 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	20	Diablo II	Blizzard	RPG/Action
2	7	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	RPG
3	48	Planescape: Torment	Interplay	RPG
4	89	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO/Бука	Strategy
5	19	Icewind Dale	Interplay	RPG
6	50	Unreal Tournament	Epic/GT	FPS
7	58	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	RTS
8	91	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
9	20	Deus Ex	Eidos	FPS/RPG
10	98	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
11	40	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	Strategy
12	24	The Longest Journey	FunCom	Quest
13	36	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO/Бука	RPG
14	66	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
15	3	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	RTS
16	41	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
17	49	Quake 3: Arena	Id/Activision	FPS
18	51	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
19	76	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/Бука	Strategy
20	106	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
21	58	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
22	103	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	FPS
23	136	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
24	75	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO/Бука	RPG
25	33	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	FPT
26	22	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	Action/RPG
27	36	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
28	41	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
29	33	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
30	52	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
31	51	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
32	84	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
33	6	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	FPS
34	106	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
35	42	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
36	6	Wizards & Warriors	Activision	RPG
37	46	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
38	6	NHL 2001	Electronic Arts	Sports
39	21	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
40	105	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
41	53	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
42	8	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	RTS
43	11	Grand Prix 3	MicroProse	Racing
44	133	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO/Бука	RPG
45	65	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
46	19	Codename Eagle	TalonSoft	Action
47	29	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
48	42	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
49	110	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
50	33	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
51	11	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D./Бука	3D Action
52	75	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	3D Action
53	32	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	FPS
54	47	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Action/Adventure
55	2	FIFA 2001	Electronic Arts	Sports
56	63	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
57	3	NASCAR Heat	MicroProse	Racing
58	124	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
59	58	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
60	16	Earth 2150	TopWare	Strategy
61	58	Rainbow Six: Rogue Spear/Urban Operations	Red Storm	3D Action/Strategy
62	24	MDK 2	Interplay	3D Action
63	75	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	FPS
64	16	Dark Reign 2	Activision	Strategy
65	49	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
66	59	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
67	38	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
68	26	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	Racing
69	87	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
70	93	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
71	2	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	Strategy
72	61	NHL 2000	EA Sports	Sports
73	16	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	Strategy
74	72	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
75	85	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
76	65	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
77	17	Warlords Battlecry	Broderbund	Strategy
78	35	Space Empires 3	Malfador	Strategy
79	50	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
80	5	Metal Gear Solid	Microsoft	Action
81	21	Ground Control	Sierra	Strategy
82	24	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	Online RPG
83	8	Submarine Titans	Strategy First	Strategy
84	102	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
85	5	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	Strategy
86	116	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
87	52	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
88	32	Star Trek: Armada	Activision	Strategy
89	1	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	Wargame
90	87	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
91	16	Star Trek: Klingon Academy	Interplay	3D Action
92	54	Fifa 2000	EA Sports	Sports
93	85	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
94	10	Motocross Madness 2	Rainbow/Microsoft	Racing
95	18	Steel Beasts	eSim Games / Shrapnel Games	Simulation
96	1	Rune	G.O.D.	Action
97	5	KISS Psycho Circus: The Nightmare Child	G.O.D.	RPG
98	2	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	Strategy
99	94	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
100	30	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team 366/3DO	Sports

FIGHT ME ON !
STOP PESS KILLING

BIB The Tall

Ultima Chronicles. Part XII

Первым делом должен попросить у вас прощения за досадную описку в десятом выпуске хроник, вызвавшую волну справедливой критики на разных форумах. Мой PvP персонаж - Assa, который за этот месяц разжился гильдийским титулом Stalker совсем не планировался "тупым" магом/отравителем. Сейчас его статсы - 100 STR, 100 INT и 25 DEX (ранее я ошибочно указал 90 DEX и 35 INT, "поменяв" их местами).

Вторым делом должен сообщить, что зтот выпуск хроник будет последним. В зтом веке. А может, и вообще. Это не означает, что я перестану играть в UO, просто из спорта нужно уходить вовремя :) . Поэтому я кратко расскажу о последних приключениях моих чаров и попытаюсь изложить накопленный багаж из личного опыта и личных же заблуждений в виде небольшого гайда для новичков в мире UO.

Хороший, плохой, злой

Была тут небольшая зпопея, связанная с установкой новой башенки для гильдсмена Radagast'a. Его предыдущий домик стоял в весьма отстойном месте - в болотах недалеко от Trinsic. Народ туда почти не заглядывает, монстры спавнятся прямо под окнами. Кому-нибудь зто может и понравится, а вот для торговли такое расположение просто гибельно.

Короче, обнаружил Radagast готовую рассыпаться Small Tower и позвал меня на помощь - лутить развалины и ставить новое обиталище. После server up'a засели мы в зтой башенке и стали ждать. Ждали долго, попутно познакомились с конкурентом - Lazarus2k. Познакомились - разговорились, скрашивая ожидание. Через часок Lazarus признался, что развалюха принадлежит его товарищу, которому пришлось временно прекратить игру. Что есть здесь где-то Black Dying Tube, которую тот слезно умолял его раздобыть и сохранить. Ладно, тьюб так тьюб, договорились, что он ее получит, а мы возьмем все остальное и поставим домик. В общем, заключили пакт о ненападении и взаимопомощи. Еще через часок выяснилось, что Lazarus через несколько дней женится на Mortavia. Так я оказался в числе приглашенных :) .

Коротая время, мы отправились к его Big Tower, где я получил руну для прибытия на церемонию и стал friend'ом, после чего я пригласил Lazarus'a в Black Watch Ice Tower и обфрейндил его в свою очередь.

Домик-таки упал и была-таки драка с налетевшими на место грабежа лутерами. И спасибо Lazarus'у, который пару раз спас Assa от верной смерти - поставил гейт к своему домику и забаннил преследователей. В конечном счете оказалось, что драгоценную tube умудрился стащить Асса, она обнаружилась в одном из ящиков, которые я просто хватал и тащил к себе в башню BWI.

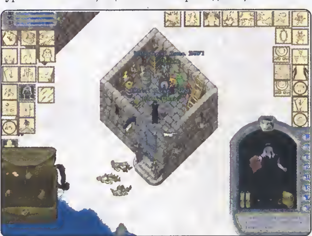
А вот поставить домик на освободившемся месте нам не удалось. Сначала мешала бочка с водой, которую нужно было удалить - принести пустой кувшин, перелить в него воду, а уж потом убрать бочку. Когда застроечное место освободилось, на него первыми умудрились влепить малый домишко конкуренты, которые тут же выставили его на продажу. Пришлось купить. Когда народ разошелся, мы проверили окрестности на предмет поиска спрятавшихся чаров, снесли одноэтажник и поставили Small Tower для Радагаста.

Все зто время Lazarus был с нами, помогая советами и делом. Питая слабую надежду, я поинтересовался, удалось ли ему заполучить BDT. Нет, не удалось. Видать, она была в единственном зкземпляре. Так я лишился едва обретенных запасов черной краски.

Sometimes I hate to be honest. Зато Lazarus был счастлив :) .

На церемонию бракосочетания Сотник прибыл при полном параде - в доспехах арчера из Shadow Iron. Его сразу же атаковали, правда, но жених быстренько меня представил собравшимся и недоразумение было улажено. Невеста, как водится, запаздывала. Появилась она минут через двадцать, собравшийся же народ времени не терял, расставляя точки в вопросе, кто из присутствующих "самее" других. Одного самоуверенного товарища убили аж дважды :) .

Многие пришли в шикарных нарядах и супер-пупер украшениях, так на пальчике Demme Dollas красовалось колечко, изготовленное из 666 алмазов. Появление невесты прекратило все драки и разборки, гости дружно поднялись на крышу Big Tower, где все было приготовлено для торжества. Молодые обменялись кольцами, поклялись друг другу в вечной верности и поцеловались. Сотник преподнес Mortavia 100 алмазов, собранных за последние несколько месяцев по сундукам с сокровищами и с тел забитых злементалов. А когда она узнала, что зто тот самый мужик, который black dying tube вернул... В общем, пришлось со щек помаду вытирать. Закончилось все, как водится, культурным застольем, еще и с собой тортик дали :) .



Еще два дня назад этот Scaundrel Black Dwarf имел репутацию Noble. На скрине зафиксирован редчайший глюк - два персонажа одного эккаунта одновременно находятся в игре

Одного никак не пойму - куда девались все скриншоты, снятые мной по зтому поводу. Мистика какая-то.

Это все было предисловие :) . Дело в том, что во время разборки упавшей башенки мне досталось несколько мотков разноцветной проволоки - золотой, серебряной, медной и пр. Эти штуковины принадлежат к разряду semi-rares - "полуредкости", т.е. встречаются они не на каждом шагу,

а только в определенных местах, и добыть их не так уж и просто. А смотрятся они красиво, ими вполне можно приукрасить какой-нибудь домик кузнеца. И цена на них сейчас установилась на уровне 10 тысяч монет.

И захотел я научиться их добывать. Как оказалось, промышление "рарами" - весьма прибыльное занятие. Пришлось Black Dwarf срочно прокачивать умение взлома замков Lockpicking, а также учить его воровству. Дело в том, что собирать многие редкости можно прямо в черте города. Например, мотки проволоки "спавнятся" с определенной периодичностью в запертых ящиках и бочках, находящихся в кузницах Serpents Hold и Bukaneers Den. Сначала замок ящика взламывается отмычкой, потом стоит проверить его на наличие западни, для чего существует специальное умение Detect Hidden. Ежели западня в наличии - ее лучше обезвредить с помощью навыка Remove Traps. Это "классический", но весьма невыгодный вариант. Detect Hidden и Remove Traps можно вообще не прокачивать, сэкономив кучу поинтов для других скиллов. Значительно проще применить на взломанном контейнере простейшее заклинание Telekinesis. Если западня имеется - она сработает. Иногда на одном ящике бывает сразу несколько ловушек.

Западня снята - контейнер можно открывать. Просто взять находящееся внутри добро невозможно, приглянувшиеся предметы можно только украсть. Если преступление пройдет незамеченным - все чудно, если же кто-нибудь из находящихся на одном экране с вами NPC'ей окажется глазастым, то вызванные стражники прикончат вора с одного удара. Тело неудачника сможет безнаказанно обобрать любой оказавшийся рядом персонаж. Штатные городские лекари смогут возродить воришку только через две минуты, когда его имя опять станет синим. Еще одно ограничение - после воровства вы не сможете некоторое время применять заклинания Recall и Gate Travel. Как утверждает игра - из-за угрызений совести :): дескать, руки слишком трясутся.

Так мой Черный Карла стал вором. Добытая в схватках с морскими монстрами репутация Noble через два дня превратилась в Scoundrel.

Места появления редких предметов, пожалуй, один из самых охраняемых игровых секретов. И это не удивительно, принимая во внимание огромную стоимость некоторых раритетов. Чуть подробнее я расскажу об этом в приведенном ниже гайде.

Команда

● Хотите стать грандмастером Musicianship? Тренируйте во время Power Hour умение Enticement (хоть и при нулевом скилле). Как только получите gain по Musicianship - замирайте на месте и продолжайте "завлекать" ту же цель. На скрине видно, что Knot заработал грандмастера (с 93 до 100 в течение 5 минут) на атакующей его змее. Пришлось ее подлечивать...

За отчетный период на моем аккаунте образовался следующий коллектив: fighter/hunter Sotnik (GM Tactics, Archery, Fencing, Parry), mage/provoker/tamer Knot (GM Musicianship), mage/poisoner Assa (уже не GM - пришлось Tactics понижать), treasure hunter/fisherman Black Dwarf (GM fisherman), alchemist/smith/miner/tinker/lumberjack/bowman/carpenter Dreamy (GM Alchemist, Smith).

Красного дракона я самостоятельно так пока и не убил, но убью обязательно. Скорее всего, этот подвиг совершит Assa или Knot, вот только коннект для этого потребуется безлаговый. Сотнику такое дело ввиду особенностей последних патчей, благодаря которым монстры существенно поумнели и озверели, похоже, не под силу.

Спасибо всем, кто следил за их приключениями.

Третий рассвет

Для UO грядет серьезная косметическая операция под названием UO: Third Dawn, в ходе которой двумерные спрайтовые фигурки персонажей и монстров обретут объемность и движения, сделанные с применением motion capture. Изображение местности и зданий останется прежним.

Помимо графической части апгрейд содержит и "географическую" - новые земли Ilshenaur, которые по площади на 50 процентов превышают The Lost Lands, появившиеся с UO: The Second Age. Для получения доступа к новым территориям игрокам-ветеранам придется выложить дополнительную сумму.

В новом регионе будут действовать правила Trammel'a, здесь нельзя будет ставить дома. Что любопытно, будет учитываться репутация персонажей, например, "плохишей" будут атаковать "добрые" монстры. Всего ожидается 13 новых тварей, появятся и оригинальные предметы.

Те игроки, которые решат не апгрейдить клиент до новой версии, не заметят никаких изменений. Разработчики утверждают, что они не ожидают увеличение лага с вводом новинки, основная нагрузка ляжет на клиентскую часть игры. Более того, они работают над изменением кода программы, что должно привести к уменьшению лага.

В системных требованиях UO:TD стоит наличие 3D-ускорителя. Ввиду популярности игры в Японии и Корее планируется появление разных "самурайских" штучек - оружия и доспехов. Ждем также обновления системы звуков и музыкального сопровождения игры.

Новые игроки смогут приобрести "Третий Рассвет" в коробочном варианте. "Старожилы" UO, которые захотят играть на новом движке и получить доступ к новым территориям, смогут приобрести бета-версию клиента всего лишь по цене упаковки и пересылки (порядка 5 долларов, выход "беты" намечен на январь 2001г.). Причем эта версия будет полностью patchable - все дальнейшие исправления будут внесены в клиент в привычном для пользователей порядке, с помощью автоматического апгрейда.

NEWBIE GUIDE

Отмазки и пр.

Поиграв в UO год, я все еще не ощущаю, что знаю зту игру достаточно хорошо. Настолько уж она необъятна и изменчива. Не удалось и освоить множество из возможных профессий, хотя я знаком с персонажами типа Grandmaster Cooking. Но, судя по вашим письмам, есть смысл рассказать о многих злементарных вещах, которые ставят в тупик практически всех начинающих игроков. И, естественно, более подробно я остановлюсь на умениях/профессиях, которые освоили мои персонажи.

Процентов на 80 информация проверена на собственной шее, остальные двадцать почерпнуты во время изучения всевозможных форумов. Если в чем-то отстал от жизни - заранее прошу прощения.

Покупка игры

Сейчас уже нет никакого смысла приобретать оригинальную Ultima Online - в ней нет возможности перехода в Lost Lands (да и стоит она дороже). Нет в ней и появившегося позднее Trammel'а. Посему нужно покупать UO: The Second Age или более продвинутую UO: Renaissance. В Москве зти игрушки продаются практически во всех крупных магазинах, располагающих отделом продаж мультимедийных продуктов.

С покупкой коробки вы получаете месяц бесплатной игры, после чего потребуется выкладывать 10 долларов ежемесячно. Оплату можно делать с помощью кредитной карточки типа VISA или Mastercard. Я пользуюсь VISA Classic, выправленной в одном из московских банков. Второй вариант - купоны Game Time, которыми, как правило, торгуют там же, где и продают сами игры. Оплата карточкой существенно дешевле.

Регистрация

На джевеле наклеена бумажка с номером вашей игрушки. Отправляйтесь на страничку https://www.ultima-registration.com/. Жмите кнопку Create Acct. При заполнении позиций не торопитесь, запишите в точности, что именно вы указываете при регистрации. Если в дальнейшем у вас возникнут недоразумения с зккаунтом, вам понадобится при обращении в службу поддержки все эти данные указать.

На зтой же страничке можно уточнить информацию по зккаунту или модифицировать его.

Где играть

Я уже рассказывал о "левых" серверах (шардах). Играть на них можно, но - никаких гарантий. В любой момент они могут пропасть (как тот же Lost Fort, например) и вы останетесь с чувством глубокого неудовлетворения. Любимые персонажи, на прокачку которых было потрачено столько времени и усилий, пойдут прахом.

В Европе расположены шарды Europe и Drachenfels. Помимо них россиян можно также встретить на шардах Atlantic и Pacific. Ежели коннект не ломовой, то лучше три-четыре дня поиграйте на разных серверах, определите тот, с которым у вас будет лучше связь. Как обрастете прокачанными персонажами, друзьями и недвижимостью, уходить на другой шард уже будет "больно".

География

Вначале была просто Ultima Online. Для большего разнообразия в игру были добавлены Lost Lands (с выходом UO: The second Age). После релиза UO: Renaissance игровой мир раздвоился: теперь он состоит из двух facet'ов (граней) - Trammel и Felluca, которые, если не считать некоторых особенностей, дублируют друг друга.

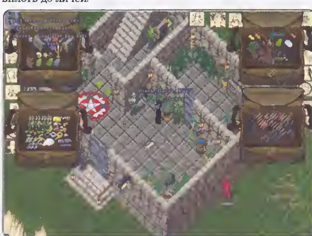
Создание персонажей

Простой процесс, но есть пара тонкостей. При распределении поинтов под специальности помните, что игра выдаст новому чару соответствующие им предметы. Их основное достоинство - они остаются в бзкпзке погибшего персонажа. Прикиньте сами, насколько важно для, например, провокатора всегда иметь при себе музыкальный инструмент. Или для случая со взломщиком - при выборе умения lockpicking он получит несколько отмычек. Ни в коем случае не используйте их сразу, прокачайтесь прежде до грандмастера - GM'ы вообще никогда не ломают отмычки.

Новички зовутся здесь newbie, возникают они на Траммеле, где, по идее разработчиков, должны набраться опыта в тепличных условиях. Оно, с одной стороны, хорошо, а с другой - не очень: на Траммеле нельзя нападать на людей и воровать, здесь можно применять все заклинания, не опасаясь, что кто-то воспользуется их зффектами для того, чтобы атаковать заклинателя, здесь невозможно заблокировать отступление персонажа, "прижав" последнего к атакующим монстрам.

Позтому, когда очередной "траммелит" попадает на Феллюку, он частенько после знакомства с местными нравами активно начинает приставать ко всем с просьбой выдать ему Trammel Stone для возврата на родину, в уютный "candyland".

Для начинающего игрока я посоветую местом рождения выбрать Moonglow. Город располагает практически всеми необходимыми шопами и специалистами. За западной оградой бродят стаи полезных для начальной прокачки мелких животин и монстров, а также прямо на земле спавнится приличное количество магических реагентов. Невдалеке - кладбище с приличным спавном монстров покруче, вплоть до личей.



Бэкпэки всех моих вендоров, установленных в гильдии

Система магии

Имеется 64 заклинания, которые разбиты по восьми уровням. Ежели спеллбука у вас не оказалось, его нужно прикупить в "магическом" магазине. В начале игры ваша книжка будет пустой, для ее заполнения нужно добывать (покупать) свитки со спеллами и перетаскивать их мышкой на книжку. Для того чтобы нужные заклинания были всегда под рукой - вытащите мышкой соответствующие иконки из спеллбука на игровой зкран.

Внимание! Никогда не прячьте спеллбук в какой-либо контейнер. В зтом случае он всегда будет оставаться в backpack персонажа. Это же правило касается всех остальных "неснимаемых" вещей - Rune Book'ов, blessed items ("благословеннных" предметов), одежды и предметов, выданных вновь созданным персонажам (т.н. "newbified").

На применение заклинаний расходуются реагенты и мана. Можно кастовать и без реагентов - с помощью свит-

ков. В этом случае персонаж также будет в состоянии кастовать более сложные заклинания.

Ультимская тюрьма. Приговор: You were sent here for unattended macroing...

Умения и статистики

Статистик у персонажей три - Strength, Dexterity и Intellect. Под них отведено в сумме 225 поинтов, при максимальном значении для каждой 100. Изменяются они самостоятельно под воздействием выполняемых персонажем действий. Показатель Str определяет запасы здоровья персонажа и его "грузоподъемность". От Dex зависит скорость и выносливость. Int определяет запасы маны. А еще все статистики оказывают определенное влияние на разные умения.

Умения я не считал, много их :) . На их освоение персонажу положено 700 поинтов, из которых 100 можно распределить по трем специальностям при генерации персонажа. Прокачать некоторые до грандмастерского уровня достаточно просто, другие - очень сложно.

Прежде всего нужно достаточно хорошо представлять, какого именно героя вы хотите получить в конечном варианте. Если это боец, то, как правило, его стараются сделать с параметрами 100 Str, 100 Dex, 25 Int. Ежели маг - 100 Str, 100 Int и 25 Dex. Как видите, жизненные силенки нужны при любом раскладе.

Если же вы делаете какого-нибудь специалиста - смотрите сами, привязывайтесь к его умениям.

Начальные знания по специальностям можно получить у различных NPC за определенную мзду. Для этого нужно подойти к соответствующему умельцу и, обратившись к нему по имени, сказать, например, Vasya Teach. В ответ Вася скажет что-то вроде: I can teach thee some of Smithing and Mining. После чего нужно уточнить вопрос: Vasya teach smithing. Последует выдержка из прейскуранта вроде: For 264 gold pieces I will teach you all I know of smithing. И тут нужно не терять время - берите оговоренную сумму и, пока на экране держится сообщение об оплате, тащите ее мышкой на собеседника. Ежели денег будет меньше - знания все равно получите, но в меньшем же объеме.

Не забудьте предварительно выставить в меню Skills стрелку "вверх" напротив соответствующего скилла.

Перемещение по миру

Скорость передвижения зависит от того, насколько далеко вы держите от персонажа указующий курсор мышки. Персонажи с более высокой DEX движутся быстрее. Еще быстрее перемещаются всадники на лошадях, ламах, остардах и nightmare. Животных нужно периодически кормить, иначе они решат, что обойдутся без хозяина.

Еще один способ попасть в нужное место - с помощью заклинаний Teleport, Recall и Gate Travel. Особенность Teleport: чтобы с его помощью забраться на крышу одноэтажного здания, нужно кастовать спелл, стоя в дверном проеме.

Recall и Gate Travel применяются на специальных рунах, которые можно купить в магическом шопе. Предварительно на руну должно быть применено заклинание Mark. Кастуется оно в том месте, куда вы хотите вернуться. Руна при этом может находиться в любом месте вашего бэкпэка.

Помеченные руны можно поместить в специальную книжку - runebook. В нее входит 16 рун, при этом runebook учитывается игрой как один предмет. Что очень важно - рунбук можно зарядить заклинаниями Recall или Gate. Для этого нужно соответствующие свитки перетащить мышкой на книжку. Runebook является Blessed Item'ом, она всегда остается в бэкпэке персонажа (хотя у меня и пропадали, я так и не понял почему). Минимальное количество зарядов книжки - 6, максимальное - 10, в зависимости от ее качества.

Одну из рун, содержащихся в книжке, можно выбрать в качестве руны по умолчанию. Для этого нужно щелкнуть мышкой на зеленой кнопке на страничке книжки с нужной руной. Если такая руна выбрана, то для перемещения в соответствующее ей место достаточно применить Recall или GT на самой runebook, не открывая ее.

В игре есть несколько постоянных Gates, с помощью которых можно попадать на острова и т.п.

Бывают случаи, когда персонаж не имеет физической возможности выбраться из какого-либо места. Простейший пример: когда вас убивают на каком-нибудь выступе, куда вы забрались покастовать заклинания на преследующих вас монстров. В этом случае нужно обратиться к кнопке Help. Далее выбираете опцию "My character is physically struck or cannot continue to play". В лучшем случае игра предложит список городов, в которые вас перенесут в течение двухминутного интервала. В худшем - вам будет предложено описать свою ситуацию с перспективой дожидаться помощи со стороны советника.

Newbie могут использовать верховых лошадей (ламы и остарды - пока не для вас). Покупать их нужно на конюшне. Для начала стоит дать ей имя - вытащите бар здоровья лошади и щелкните на нем. Появится курсор, сотрите "a horse", введите имя и нажмите Enter. Основные команды:

- all (или имя лошади) follow me;
- all stay;
- all guard me.

Внимание! Лошадку нужно кормить сеном, фруктами или овощами, иначе она прекратит вам повиноваться. Купить яблоки и груши можно у provisioner'a.

Если лошадь дерется (или "нацелилась" на монстра) - вы не сможете на нее взобраться. Иногда помогает следу-

Hedge Maze: близок демон, а не укусишь, стрелы не добивают

ющая уловка: на лошадь кастуется Invisible. После этого отвлекающий ее монстр переключается на другую цель. Лошадку можно сдать на конюшню на временное платное хранение - приведите ее туда и скажите местным конюхам Stable. Появится курсор - щелкните им на животном. Не забудьте забрать ее в течение недели.

Лодки. Чрезвычайно полезное приобретение. Большие и обычные, драконьи и нет. Отличаются только размерами. Покупаются у в Shipwright или у provisioner'a, наличные не требуются. В нужном месте делаете двойной щелчок на полученной бумаге и "спускаете" лодку на воду. Вы получаете ключ, второй кладется в банковский сейф. С этого момента лодка подвержена тем же законам разрушения, что и дома. Ее нужно периодически не просто посещать, но открывать и закрывать борт ключом. Информацию о состоянии лодки можно получить, щелкнув на кормчем.

Всегда держите борта лодки закрытыми. Основные команды (кормчему, который выполняет команды ближайшего к нему персонажа):

- set name Titanic;
- forward (ALT + 8 на keypad);
- stop (ALT + 5);
- drop anchor (ALT + 3), raise anchor (ALT + 1);
- port, turn left (ALT + 4);
- starbord, turn right (ALT + 6);
- backwards (ALT + 2);
- slow forward, slow left, slow right, slow backwards, slow back;
- one forward, one left и т.п.;
- forward left, forward right, back left, back right;
- turn around, come around (повернуть и продолжать плыть).

Старайтесь не таскать с собой ключ от лодки. Если его у вас украдут (или снимут с тела), скорее всего, вы потеряете суденышко.

Внимание! Ключ можно использовать в качестве руны для возврата на лодку (стоящую на месте!).

Если лодка не нужна - ее можно поставить в док (нужно сказать "Dock" harbormaster'у). Взамен лодки вы получите Claim Ticket. Можно также выполнить операцию Drydock - щелкните на кормчем (находясь на берегу с ключом в кармане). Корабль превратится в модель и окажется у вас в бэкпэке.

Внимание! Находясь у мачты в центре лодки, персонаж не достижим для физических атак морских монстров.

Банк

Чтобы получить доступ к своему сейфу, нужно произнести bank в любом месте, где его услышит один из банковских служащих. Всего вы можете хранить 125 предметов, причем они могут весить сколь угодно много. При этом 1 доска, 2 доски или 2 миллиона досок будут считаться одним предметом. Для получения сведений о суммарном количестве золота нужно произнести "balance". Для расчетов между игроками удобно пользоваться чеками. Например, для получения чека на 200 тысяч нужно сказать: "check 200000". Чеки также являются blessed Items. Для получения наличных не обязательно открывать сейф, можно произнести "withdraw $$$", где $$$ - нужная сумма.

Банковский сейф защищен от воров.

Флаги

Персонажи бывают трех расцветок - синие, серые и красные. Синее имя говорит о том, что персонаж не нарушал игровых законов непосредственно перед встречей с вами. Серое имя - признак правонарушителя или вора. Красное - перед вами плееркиллер.

Серым становится персонаж, который вольно или невольно совершил что-то плохое по отношению к синему чару или что-нибудь хорошее по отношению к серому или красному персонажу. Классический пример: кто-то пробежал сквозь накастованную вами стенку огня или вы посмотрели, что находится в бэкпэке, лежащем на теле забитого другими монстра (на Felluca). Такая "серость" продержится две минуты. На протяжении этого интервала вас могут атаковать любые персонажи и, если вы погибнете, то не сможете выставить их как убийц.

Если серого атакует синий, то этот синий сам становится серым по отношению к атакуемому. Этим часто пользуются воры. Сценарий прост: у вас воруют предмет, вы атакуете посеревшего обидчика, он вас убивает. В лучшем случае - вы его.

У всех персонажей работают два счетчика убийств - короткий и длинный. Если вы первым атаковали синего чара и он вскоре погиб (не обязательно от вашего удара), то у этого чара появится возможность назначить награду за вашу голову (в пределах суммы, имеющейся на счету убиенного). Если он выделит хоть один золотой - вы зарабатываете kill count как на коротком, так и на длинном счетчике. Со временем эти каунты "списываются": с короткого за 8 часов, с длинного - за 40. Если на длинном счетчике зафиксировано 5 убийств, вы становитесь PK - PlayerKiller'ом. Начиная с этого момента, имя персонажа прописывается красным и красным же подсвечивается тело, если на него навести курсор при прицеливании. Красных чаров можно убивать, игра подобные подвиги только поощряет. Если им отрубить голову и вручить ее городскому стражнику, то иногда можно получить вознаграждение, формируемое из сумм назначенных убитыми данным PK чарами. В то же время нужно помнить, что если вы атакуете PK первым, то сами выступаете по отношению к нему агрессором. Шел себе добрый PK, никого не задирал, а тут

Специольное событие - возле Skoro Broe появился черный дрокон Blight в сопровождении свиты из нескольких Shodow Drokes, Drogons и прочей мелочи. Но первом скрине Asso удироет от Blight в нопровлении Britoin. Но втором - перегруппирововшиеся чоры всем миром дружно мочот неприятеля

Knat и Karic перед входом на третий уровень подземелья Covetous. Да... Раньше на этом уровне толпа чаров ждала спавна одного лича. А теперь за этими дверями четыре лича ждут появления чаров. Прокачанная пара "бард + фенсер" вполне боеспособно. Общий заработок за час составил 16 тысяч монет и две карты сокровищ

вы на него из кустов... Если он вас за такую наглость быстренько забьет, то накрутить ему счетчик вам не удастся.

Если на коротком счетчике у вас 5 и более жертв, то в случае, если вы погибнете, при вашем оживлении наступит так называемый stat loss - потеря 20 поинтов мастерства во всех скиллах. Длинный счетчик не влияет на короткий, он только подсвечивает киллера красным.

Если у игрока пять раз повторится цикл для короткого счетчика следующего вида "нет stat loss, есть stat loss, нет stat loss", то персонаж становится красным навсегда (Perma Red).

Для контроля текущего состояния вам нужно произнести фразу "I must consider my sins". В ответ игра выдаст сообщение, соответствующее состоянию короткого счетчика:

- если короткий счетчик "на нуле" и вы не красный - "Fear not, thou hast not slain the innocent."

- если вы убивали раньше, но короткий счетчик обнулен - "Fear not, thou hast not slain the innocent in some time", даже если вы все еще красный из-за длинного счетчика.

- если на коротком счетчике 4 или меньше - "Although thou hast slain the innocent, thy deeds shall not bring retribution upon thy return to the living."

- если на коротком счетчике 5 и более, т.е. вы получите при возрождении stat loss - "If thou should return to the land of the living, the innocent shall wreak havoc upon thy soul."

- если вы PermaRed - "You are known throughout the land as a murderous brigand." Если цвет сообщения синий - вы не получите stat loss при возрождении, если красный - готовьтесь к худшему.

Помимо PermaRed в игре есть еще одно постоянное состояние - PermaGrey. Навечно серым можно стать, обворовав невинного игрока или NPC. Как правило, все вступившие в гильдию воров воры очень скоро становятся PermaGrey. Пермагреи не могут жаловаться на убийц, игра не принимает от них килл каунты. Если же пермагрей будет "заложен" как убийца - его членство в воровской гильдии приостанавливается до обнуления короткого счетчика.

К сожалению, отведенный объем не позволяет раскрыть данный вопрос во всех подробностях.

Возвращение в худший мир

Оживить персонаж можно несколькими способами. Если недалеко расположен город - есть смысл бежать к "стационарным" докторам. Второй способ - поискать Wandering Healer - странствующего лекаря. Еще один вариант - двинуть к ближайшему алтарю - Honesty, Compassion и т.п.

Могут вас оживить и другие персонажи: маги, способные кастовать спелл Ressurection, и специалисты, прокачавшие как минимум до 80 умения Anatomy и Healing (с помощью перевязки).

Ограничения: красных чаров (PK) оживить можно только возле алтаря Chaos и с помощью других игроков. Мелким преступникам (посеревшим на две минуты), как правило, приходится ожидать возвращения в синее "безгрешное" состояние.

Города

В исходной UO находятся Britain, Bukaneer's Den, Cove, Vesper, Trinsic, Skara Brae, Jhelom, Magincia, Nujel'm, Ocllo, Serpent's Hold, Yew, Moonglow, Minoc. С вводом The Second Age добавились еще два - Papua и Delucia.

Britain - столица, самый большой город, здесь даже имеется два банка, две конюшни, куча оружейников. Основной магазин для новичков - своего рода универмаг с продавцами типа Provisioner. Здесь вы сможете продать/купить большую часть предметов, оружия или доспехов, что избавит вас от необходимости бродить по разным шопам, чтобы разгрузить бэкпэк.

Bukaneer's Den - оплот всевозможных преступников, серые и красные чары разгуливают по его улицам, опасаясь не стражи, но только себе подобных. Закон здесь не действует, благодаря этому PK все же имеют доступ к банковскому сейфу. На Траммеле этого города нет. Здесь же, как правило, ошивается редкая птица - предводитель воровской гильдии.

Bukaneer's Den, Skara Brae, Jhelom, Magincia, Nujel'm, Ocllo, Serpent's Hold, Moonglow - находятся на островах. Добраться на материк с некоторых из них можно с помощью Moongate (Skara Brae, Jhelom, Magincia, Moonglow). В Skara Brae также функционирует лодочная перевозка.

Minoc считается городом рудокопов и кузнецов - горный массив расположен совсем близко к городской черте.

Подземелья

Последние патчи радикально поменяли начинку донжонов. Монстры покрутели, а коридоры наполнились всевозможными ловушками.

Covetous

Stone Harpy

Тема: Magic & Undead.

Расположение: к западу от Vesper (61 N, 82 E).

Население: Corpsers, Bone Knights, Dragons, Drakes, Dread Spiders Elder Gazers, Gazers, Ghouls, Harpies, Headless Ones, Liches, Mummies, Rotting Corpses, Shades, Skeletal Knights, Skeletons, Spectres, Stone Harpies, Water Elementals, Wraiths, Zombies.

1 уровень: Corpsers, Gazers, Harpies, Headless Ones, Stone Harpies. Именно здесь прокачанным бойцам удобно поднимать Spell Resistance до 70+.

Deceit

Skeletal Mage

Тема: Lair of the Undead

Расположение: В горах центральной части Ice Island (104 N, 163 W)

Население: Bone Knights, Bone Magi, Fire Elementals, Liches, Lich Lords, Mummies, Poison Elementals, Shades, Silver Serpents, Skeletal Knights, Skeletal Mages, Skeletons Spectres, Wraiths, Zombies.

1 уровень: Mummies, Shades, Skeletons, Spectres, Wraiths, Zombies.

Despise

Ogre Lord

Тема: Semi-Humanoids.

Расположение: к северу от кладбища Британии, за горным проходом - свернуть налево (47 N, 1 W).

Население: Acid Elementals, Earth Elementals, Ettins, Lizardmen, Ogres, Ogre Lords, Trolls.

1 уровень: Lizardmen.

Судя по всему, Despise так и остался "тренировочным" подземельем.

Destard

Shodaw Wyrm

Тема: Den of Dragons.

Расположение: от пристани Skara Brae топать вдоль побережья. Destard находится к северу от большого болота (89 S, 10 W).

Население: Ancient Wyrms, Daemons, Dragons, Drakes, Evil Mages, Fire Elementals, Giant Serpents, Shadow Wyrms, Water Elementals, Wyverns.

1 уровень: Dragons, Drakes, Giant Serpents, Water Elementals, Wyverns.

Мало не покажется, соваться без превосходного коннекта и классного Spell Rez не рекомендуется. Одна из основных точек для работы продвинутых тэймеров.

Hythloth

Balran

Тема: Hellish Fiends.

Расположение: на острове Fire (167 N, 120 W).

Население: Balrons, Daemons, Fire Gargoyles, Gargoyles, Gazers, Hell Hounds, Imps, Slimes, Stone Gargoyles.

1 уровень: Fire Gargoyles, Gargoyles, Hell Hounds, Imps.

Shame

Kroken

Тема: Elemental Playground.

Расположение: к юго-западу от Yew. Пройти через горный проход (5 N, 56 W).

Население: Acid Elementals, Air Elementals, Blood Elementals, Dull Copper Elementals, Earth Elementals, Elder Gazers, Evil Mages, Fire Elementals, Scorpions, Kraken, Poison Elementals, Sea Serpents, Water Elementals.

1 уровень: Earth Elementals, Scorpions.

Первый уровень Shame - превосходное место для прокачки бойцов и провокаторов, маги тоже не пожалеют. Да и добыча вполне приличная. Элементалы таскают на себе деньги и драгоценные камушки.

Wrong

Executioner

Тема: Humanoid Dwelling.

Расположение: далеко на север от пустыни Британии (123 N, 50 E).

Население: Brigands, Evil Mages, Executioners, Lizardmen.

1 уровень: Brigands, Lizardmen.

Подземелья в Lost Lands (T2A)

Britain Passage

Bullfrog

Тема: The Sewer.

Расположение: в центре Britain две лестницы ведут в подземелье (1 S, 11 E).

Население: Rats, Sewer Rats, Giant Rats, Bullfrogs.

Fire Dungeon

Evil Mage

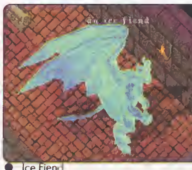
Тема: The Volcano.

Расположение: один из входов находится рядом с доками Serpent's Hold (156 S, 112 E).

Население: Fire Elementals, Lava Snakes, Lava Serpents, Hellcats (small и large), Liches, Bone Magi и Skeletal Mages, Daemons, Efreets, Lava Lizards, Liche Lords, Hell Hounds, Evil Mages.

Нехорошие маги живут в здании на нижнем уровне. Те, что носят синие робы, значительно круче краснороброй разновидности.

Ice Dungeon


Ice Fiend

Тема: The Fridge.

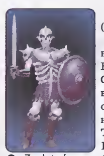
Расположение: к западу от донжона Wrong находится проход к Ice Dungeon (135 N, 37 E).

Население: Arctic Ogre Lords, Ice Elementals, Snow Elementals, Frost Ooze, Frost Spiders, Frost Trolls,

Ice Snakes, Ice Serpents and the beautiful White Wyrm. В здании, расположенном в западном углу, обитает пара Ice Fiends. На нижнем уровне - Ratmen, Ratmen Mages и Ratmen

Archers. Второй выход - на севере Lost Lands.

Khaldun



Zealot of Kholdun the Knight

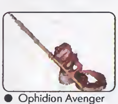
Тема: The Cursed.

Расположение: на восток от Delucia (62 S, 3 W и 58 S, 5 E). Только на Felluca!

Население: четверо проклятых первооткрывателей - Tavara Sewel, Morg Bergen, Grimmoch Drummel и Lysander Gathenwale и их помощники. Обречены вести вечное сражение с undead Zealots of Khaldun. В наличии множество потайных дверей, проходов и разных рычагов. Также здесь обитают: Cursed, Skeletal Knights, Bone Magi, Ancient Liches (Almonjin - The foreseeing Eye, Baratoz - Keeper of the Pit, Anshu - The Breath of Life, Maliel - The Hand of Fate, Kaltivel - the Lorekeeper), Tentacles of the Harrower, Zealots of Khaldun (summoners и knights), Spectral Armor, Revenants, Shadow Fiends, Skeletons, Orcs, Lizardmen.

Terathan Keep

Тема: The War Zone.



Ophidion Avenger

Расположение: к западу от Papua, в западном крыле Terrathan Fort. В Terathan Keep можно спуститься по лестницам (2 S, 34 W).

Население: все семейство Terathan и Ophidians (враждуют друг с другом), Balrons, Drakes и Dragons. В юго-западной части есть каньон, через который можно перебраться. Если потянуть за находящийся там рычаг - откроется дверь в северной части донжона. В центре болотистого участка в западной части стоит жаровня на пьедестале. Если ее несколько раз "использовать", то персонаж попадет в так называемую "The Star Room".

Trinsic Passage

Тема: The Hot Dungeon

Dreod Spider

Расположение: проход в Lost Lands к юго-западу от Trinsic (149 S, 21 E).

Население: Dread Spiders, Fire Elementals, Hell Cats, Lava Lizards, Lava Snakes и Phoenixes.

Недвижимость

Заиметь свой домик (или замок) - вечная голубая мечта всех ультимких бомжей. Конечно, можно домик прикупить. За малые "варианты" и просят-то вполне побожески, на Pacific'e Small Tower можно сейчас приобрести за 200-400 GP. Но значительно приятнее его воткнуть самостоятельно. Для этого нужно прежде всего приобрести у архитектора соответствующее разрешение на установку жилища - Deed. Хотя и стоит такое удовольствие "неподъемное" количество монет, но располагать наличными в момент покупки не обязательно. Необходимая сумма будет срисована с вашего банковского счета.

Теперь нужно найти место. При этом действуют следующие особенности:

- место для установки должно быть свободно от камней, деревьев, животных и других персонажей (будут удалены автоматически), домов, других предметов, сквозь которые вы не можете пройти (бочки с водой, например);

- после установки дома должна существовать возможность беспрепятственно обойти его по периметру;

- перед домом и за ним на расстоянии 5 тайлов не должны находиться "динамические объекты" - другие дома, например. Деревья и кустарник помехой не будут;

- допускается попадание внутрь устанавливаемого дома мелких камней (находящихся на расстоянии не менее 1 тайла от стен).

Для установки дома нужно двойным щелчком мышки вызвать его изображение, поместить его на желаемое место и щелкнуть еще раз.

Если дом установлен правильно, вы получите пару ключей к нему - Master key появится в бэкпэке, его копия - в банковском сейфе.

Если решили сделать дом приватным - не забывайте закрывать двери на замок. Если же вы захотите поторговать, поставить вендоров, то входную дверь закрыть не получится. В больших зданиях можно закрывать другие двери.

Чтобы поставить вендора - нужно купить соответствующий контракт у владельца таверны. Вернувшись домой, встаньте на месте установки торговца и щелкните дважды на контракте. С недавних пор вендора можно нарядить по своему усмотрению. Для передачи предмета вендору для продажи нужно выполнить следующие действия:

- открыть бэкпэк вендора;

- перетащить предмет в бэкпэк вендора, после чего появится предложение установить цену;

- ввести цену предмета и нажать Enter. Если предмет магический, то желательно, помимо цены, дать его описание, например: 10000 Durable Exceedingly acc. of VANGUISHING. Если этого не сделать, то покупатель увидит при просмотре вендора только надпись типа "Magic Katana 10000 GP".

На вендора можно помещать следующие "непродажные" предметы - контейнеры (при этом можно дать их описание, например, "Magic Armor"), связки ключей (весьма удобно таким образом хранить ключи от дверей дома), книжки (у меня на такой написано "All items on this vendor are brand new - fresh from treasure chests!").

Основные команды:

- Vasya Info (сведения о выручке, о своем жаловании и сколько он еще проработает без финансовой подпитки);

- Vasya collect - вендор выдаст вам столько денег из выручки, сколько вы в состоянии унести.

Внимание! Если выручка вендора превышает 65000, деньги выпадут на пол. Если вендор остался без зарплаты - он умирает, все предметы остаются на теле и могут быть разграблены.

Каждый дом позволяет установить определенное количество secured контейнеров. Хранящиеся в них предметы недоступны персонажам, которые не являются друзьями дома. Команды для дома:

- I ban thee - баннит персонажа или монстра, помещает его имя (для персонажа - эккаунт) в список запрещенных. Внимание! Список имеет ограниченную емкость, после полного заполнения вы не сможете никого баннить, пока его не проредите;

- I wish to secure this - применяется для соответствующих контейнеров, как правило - для сундуков, в которых вы собираетесь складировать нужные предметы;

- I wish to lock this down - закрепляет предмет в доме. Есть одна маленькая хитрость, с помощью которой можно "лочить" предметы на ступеньках домов и других "неположенных" местах. Вам для этого потребуется Ballot Box.

Пример. Закрепляете (locking down) его недалеко от нужного места, например, сразу за порогом башни. Кладете на ступеньки фонарики, после чего пытаетесь перетащить их в Ballot Box. У вас ничего не получается, фонарики прыгают обратно на ступеньки. И оказываются уже "залоченными" на ступеньках. Такой вот баг.

- I wish to release this - освобождение предметов.

Все, домик стоит, вендоры работают. Вы влюбились (заболели, телефон не работает) и забыли про игрушку.

Через несколько дней проходящие мимо чары зачем-то начинают кастовать Mark. Еще через три-четыре дня под окнами собирается толпа чаров с нехорошей репутацией. И вдруг дом исчезает. Все вещи сползают по вертикали и закрепляются один поверх другого. Начинается разбор слонов - с помощью двойного щелчка предметы выводятся из закрепленного состояния, экран пестрит надписями типа "Not locked anymore!". Кто-то кого-то убивает, кто-то ставит гейт, что-то туда тащит и тут же возвращается обратно. Через 5-6 минут все ценное разобрано, разметаются остатки мусора и народ начинает ставить новые дома. Кому-то везет больше других, новосел выходит из дверей и говорит всем: "Смотрите, какая интересная вывеска!". Все смотрят и читают: "For Sale! ICQ 7777777".

Чтобы дом не разрушился за время вашего отсутствия - зафрендиде побольше друзей и просите, чтобы они его refresh'или. Это происходит в момент, когда владелец или друг дома открывает входную дверь.

Итак, интервалы пребывания здания в соответствующем состоянии (сообщение появляется при щелчке на вывеске):

- like new	50 минут
- slightly worn	2-3 дня
- somewhat worn	2-3 дня
- fairly worn	2-3 дня
- greatly worn	2-3 дня
- in danger of collapsing	не менее 18 часов

Внимание! Если новый дом ставит владелец другого дома, то имеющееся у него здание начинает разрушаться, игра навешивает на него флажок Condemned (его не возможно рефрешить). Его следует продать, отдать другу и т.п. Иначе пропадет :) .

Гильдии

Никогда не был гильдмастером, поэтому излагаю "теорию" :) .

Для основания гильдии требуется недвижимость. Покупаете guildstone у provisioner'а, устанавливаете его и прикасаетесь к нему. Вот вы и Guildmaster.

Вы можете принимать в гильдию и исключать из нее. Можете объявлять войну другим гильдиям. В этом случае имена членов воюющих гильдий будут отображаться для них оранжевым цветом.

Для того, чтобы выйти из гильдии, достаточно произнести в любом месте игры "I wish to resign from my guild". Убийство гильдсмена и ограбление его тела не считаются преступлением. Аналогично обстоит ситуация с воровством.

Бытие

Немного о простейшем:

- для разведения костра нужно сделать двойной щелчок на kindling, не обязательно его класть на землю, можно держать в бэкпэке. Kindling нарезается ножом с деревьев;

- бинты bandages изготовляются из ткани с помощью ножниц;

- чтобы персонаж гарантировано вышел из игры, нужно разбить лагерь (зажечь костер и выждать до появления сообщения) и применить расстеленный на земле спальный мешок. Второй вариант - отключаться на постоянном дворе (Inn);

- заведите на макрос набор стандартных, часто применяемых слов. Например: "Do you know that Recdu and Recsu are names of Papua bank guards?" Recdu и Recsu - пароли для перехода в T2A с помощью портала, который находится в Moonglow, в Encyclopaedia Magincia (нужно встать на каменную пентаграмму);

- тело убитого персонажа превращается в кости через 7 минут, кости исчезают еще через семь минут;

- один игровой день длится два часа. В подземельях время течет быстрее;

- ежедневно все сервера часа на три "падают" для проведения регламентных работ. Поэтому после прохождения системного сообщения "Server is going down soon" и до отключения сервера наступает время т.н. серверной войны. Все, что произойдет за это время, игра "забудет" после так называемого "отката". Например, на Pacific серверная война начинается в 16 часов по Москве. Игровая ситуация при этом сохраняется в интервале с 15 до 16 часов. Продолжительность войны доходит иногда до полутора часов. Сервер выходит обратно в он-лайн в районе 19 часов;

- Power Hour. В 24.00 по местному серверному времени все приводится в исходное состояние. Начиная с этого момента, каждому персонажу выделяется один час, во время которого происходит ускоренный рост скиллов. В случае с Pacific начало Power Hour - в 11.00 по Москве. Это не значит, что нужно строго с 11.00 качаться до 12.00. Power Hour состоит из первых 60 минут пребывания персонажа на сервере.

Источники информации

http://www.ultima.ru/
Имеющаяся здесь информация по прокачке персонажей во многом устарела. А вот на форумах можно получить квалифицированную помощь практически по любому вопросу. Только не просите народ "дать" клиент :) .

http://uo.stratics.com/
Определенно лучший сайт по UO. Оперативные новости по всем шардам. В последнее время обновилась информация по подземельям и монстрам. Правда, некоторые статьи по прокачке умений успели мхом порасти. Полезнейшие форумы. Ссылки на официально одобренные вспомогательные программы.

http://www.gamelists.net/UO
UO Top 100. Сотня наиболее популярных сайтов по всем аспектам UO. В том числе - и по "левым" шардам.

http://uo.tradespot.net/
Наиболее популярный сайт по торговле/обмену на всех шардах UO. Все расчеты - в GP. Также поддерживается страничка новостей.

http://www.markeedragon.com/
По содержанию во многом перекликается со Stratics, но выглядит куда менее "официальным", что ли. Классная информация по скиллам с тонкостями и уловками. Очень хорошо рассмотрены темы, связанные с поисками сокровищ, добычей rares и semirares. Здесь же можно срисовать карту ежедневно спавнящихся раров для UO Automap (http://www.markeedragon.com/blackthorn/Files/rares-2.zip).

http://www.uowitch.com/
Necromantic Order of Witches. Несмотря на мрачноватое название, сайт посвящен вопросам охоты за рарами.

http://www.ubb.org/
United Blacksmiths of Britannia. Превосходный сайт по вопросам, связанным с кузнечным делом.

http://www.pk-hq.com/
Содатели сайта считают его Official Player-Killers' site. В настоящее время он продается за 8000$. В двух "ультимских" разделах - для опытных игроков и для newbie - находятся превосходные форумы, на которых можно обнаружить советы как для киллеров, так и по многим другим темам.

О прокачке персонажей и сопутствующих моментах я расскажу в следующем номере.

(окончание гайда - в следующем номере)

Z-Zone

А у Вас есть: Genious Maker 128XG; Abit-BF6; ASUS P3V4X; Hyundai 64Мб PC133; Asus 3800Pro; TEAC 532E B; TEAC 3,5; Aureal Vortex PCI Sound S90; Middle Tower 250W ATX LST-MTHA?..
Sound BLASTER PRO
Йоу, диджей, и Ваше ша модно рэп...

Юмор

Составили:
Александр Савченко и
Константин Подстрешный

Если чрезмерная увлеченность вашего ребенка компьютерными играми вызывает у вас беспокойство, постарайтесь приобщить его к более серьезным и здоровым занятиям: картам, вину, девочкам.

***

Новости:

"На днях суд города Сан-Франциско приговорил хакера Гойко Митича к десяти годам лишения свободы. Сейчас он уже отбывает наказание в колонии "Прииск Счастливый" штата Аляска. По данным центрального компьютера полиции, завтра в 12:00, полностью отбыв срок наказания, он выходит на свободу".

***

Суббота, в компьютерной фирме рабочий день. Телефонный звонок.

– Доброе утро...

Женский голос шепотом:

– Алло.

– Да, я вас слушаю.

– Я вчера у вас компьютер покупала.

– И?

– Вот он сломался, вы можете починить?

– Говорите громче, я вас не слышу.

– Громче не могу, муж услышит – убьет.

***

Меня когда-то научили Кваке,
чтоб я в архивах sextris не нашел.
Я не хожу в И-нет и не читаю FAQ'и,
зато я прыгаю и стрейфлюсь хорошо!

***

Необычный пациент был вчера доставлен в Павловскую больницу со станции метро Киевская. Нервный, сильно истощенный молодой человек подбегал к подъезжающим поездам метрополитена, забегал в вагоны и открывал все окна, затем возвращался к первому вагону и закрывал их в том же порядке, причем на всю процедуру открывания-закрывания у него уходило не более 60 сек. При осмотре пациента на левой груди прямо под сердцем была обнаружена неизвестная своей криминальной принадлежностью московским сыщикам татуировка "SPEDIA – FOREWER!".

***

Обучался слепому набору... Теперь хуже вижу.

***

Объявление.

Куплю винчестер. Жесткие диски не предлагать.

***

Новый фильм от создателей Матрицы: Romeo Must Die.

Генеральный спонсор – Microsoft.

***

Windows 95 – 95% ошибок, Windows 98 – 98%ошибок, Windows ME – неисправимая ошибка тысячелетия.

***

Юзер заходит в магазин:

– А какой компьютер лучше? Windows или Pentium?

***

Договорились встретиться ламер, юзер и хакер. Ламер и хакер пришли вовремя, а юзер опоздал. Приходит с огромной книгой и говорит:

– Извините! Купил книгу по TCP/IP да зачитался.

Ламер:

– А что такое TCP/IP?

Хакер:

– А что такое книга??

***

Объявление.

Пропала собака, особые приметы: Shift+2.

***

– А я свою собаку научил почту получать!

– Это что! Мой Бобик весь винт собачьей порнушкой забил...

***

Microsoft Windows 2000 обладает рядом неисправимых преимуществ...

***

– После того, как на МиГ-29 установили операционную систему Windows 2000, он совершил невероятную фигуру высшего пилотажа.

– И какую же?

– Он ЗАВИС!

***

Программист рассуждает:

– Автостанция – место, где стоят автобусы. Лодочная станция – место, где стоят лодки. А у меня на столе – рабочая станция.

***

Сообщение MS IE:

"Узел найден. Что с ним делать дальше?"

***

Билл Гейтс умер и попал на небеса, а там вместо апостола Петра машину с Windows поставили. В окне на мониторе надпись: "Уважаемый Билл, за Ваши заслуги перед человечеством мы разрешаем Вам самому выбрать, куда Вы попадете – в ад или в рай. Выбирайте – в ад или в рай?" И ниже три кнопки с вариантами ответов: "Yes, No, Cancel"...

***

Идет пьянка у программера, вдруг он срывается с катушек, начинает буйствовать, приставать к окружающим и т.д. Тут же жена берет скалку и как даст ему по башке. Программер отключается и засыпает. Подруга удивленно спрашивает:

– Ты что его так?

Пять причин считать компьютеры существами мужского рода:

– Они знают уйму всего на свете, но без толку.

– Считается, что они помогают решать задачи, но чаще всего они сами – еще та задача.

– Стоит только с ним связаться, как понимаешь, что, подождав еще чуть-чуть, можно было бы найти гораздо лучшего.

– Чтобы добиться его внимания, его надо завести.

– Сильное волнение укладывает его на всю оставшуюся ночь.

Пять причин считать компьютеры существами женского рода:

– Только Создателю понятна их внутренняя логика.

– Родной язык, на котором они общаются между собой, больше никому не понятен.

– Сообщение "Bad command or file name" столь же содержательно, сколь "Ах, ты не понимаешь, за что я на тебя обиделась? Ну, тогда я вообще тебе не скажу!"

– Даже малейшие ваши ошибки надолго запоминаются для последующего напоминания.

– Стоит только с ней связаться, и все ваши деньги уйдут на ее аксессуары.

http://www.anekdot.ru
http://www.bk.ru
fido7.kiev.anekdot
fido7.pvt.exler
fido7.pvt.exler.filtered
fido7.ru.anekdot
fido7.ru.anekdot.digest
fido7.ru.anekdot.filtered
fido7.ru.computer.humor
http://www.anekdot.ru
http://www.bk.ru
fido7.kiev.anekdot
fido7.pvt.exler
fido7.pvt.exler.filtered
fido7.ru.anekdot
fido7.ru.anekdot.digest
fido7.ru.anekdot.filtered
fido7.ru.computer.humor

– Перезагрузится – успокоится.

***

Утро. Квартира сисопа. Ночная подружка подходит к компу, смотрит в логи и говорит:

– Да, и cps у тебя тоже маленький.

***

В гарантийном отделе одной из компьютерных фирм к окошку подходит молодой человек и говорит:

– Здравствуйте! Я вчера отдал вам память...

– А кому именно Вы ее отдавали?

– Не помню...

***

Из обоснования для покупки антивируса: "Просим купить любой антивирус, так как из-за вируса может быть повреждена операционная система, а запасной системы у нас нет".

***

Что делают два оверклокера, когда пить хочется, а денег нет? Покупают воду и разгоняют ее до 40 градусов.

***

По утверждению ряда программистов, Гарри Каспаров во время недавнего шахматного матча с компьютером использовал секретный код, давший его королю бессмертие.

***

Преподаватель в театральном вузе – студенту-компьютерщику:

– Нежность надо изобразить! Нежность! А не эту идиотскую ухмылку! Ну, представьте, что вы смотрите на монитор с OS/2. Хорошо. Вот так лучше. А теперь представьте на мониторе юникс. Браво! Отлично! Сам Станиславский был бы доволен.

А теперь изобразите чувство негодования. Опять не получается. Хорошо. Представьте на мониторе Windows95. Я просил негодование, а не взрыв бешенства. Ладно. Тогда представьте на мониторе Windows 3.11. Это скепсис, а не негодование. Представьте тогда WindowsNT. Мне не нужна ласковая улыбка! Мне нужно негодование! Ну, давайте вообразим на мониторе Internet Explorer. О!

Негодование сыграно отлично. Ну и, наконец, сами изобразите мне какое-нибудь чувство, представив на экране Лексикон. Молодой человек! Не надо блевать в аудитории!

***

Три способа распространения программного обеспечения в нашей стране:

1. Воровство.
2. Грабеж.
3. Обмен награбленным.

***

Мы – интердевочки, т.е. девочки, работающие в Интернете.

Иди сюда, дружок, не бойся, я научу тебя правильно пользоваться твоим Пентиумом... Поиграй со мной в свои игры... Вот диск твой становится жестким, ты копишь информацию... О! Начинает работать твой струйный принтер...

...Успокойся, дружок, от таких пользователей, как я, невозможно подцепить вирус...

***

Сообщение на пейджер:

– Лена, не раскачивай так сильно бедрами, меня укачивает. Твой ПЕЙДЖЕР!

***

– Добрый день, это автоответчик...

– Здравствуйте, это автодозвонщик. Вы просили перезвонить...

Краткое руководство по преодолению последствий нарушений трудовой дисциплины

(Для несознательных компьютерщиков)

Ситуация № 1:

Вы опаздываете на работу. На проходной стоит шеф. Ваши действия:

а) Зимний вариант. Снять и спрятать где-нибудь верхнюю одежду. Показать шефу пачку сигарет, объяснив мимоходом, что Вы уже на месте, просто выскочили на секунду в табачный ларек;

б) Летний вариант. Найти пустую коробку (желательно, побольше), положить туда что-нибудь потяжелее и поживописнее изобразить погрузочно-разгрузочные работы (с потением и кряхтением).

Ситуация № 2:

Вы вышли с товарищем на чашку кофе. Шеф в течение часа ожидает Вас на Вашем рабочем месте. Ваши действия:

а) Сказать, что из винчестера высыпалось несколько кластеров. Пришлось идти занимать у соседей;

б) Сделать удивленное лицо и сказать, что сами целый час торчали под дверью кабинета шефа для консультации как раз по тому же самому вопросу.

Ситуация № 3:

Шеф делает замечание, что после посещения коллеги-компьютерщика от Вас попахивает спиртным и требует объяснений. Ваши действия:

а) Предложите шефу купить новый суперсовременный компьютер, чтобы сэкономить на промывке спиртом контактов и разъемов;

б) Объясните, что промывали базу данных техническим спиртом.

Ситуация № 4:

Вы серьезно превысили лимит работы в Internet'е, просидев несколько часов в bk.ru. Ваши действия:

а) Напишите в объяснительной, что новоприобретенная программа пыталась самостоятельно связаться через Internet с разработчиками для согласования каких-то технических деталей;

б) Поясните это возросшим объемом переписки с зарубежными фирмами, которые засыпали Вас выгодными предложениями о работе.

Ситуация № 5:

Вы задержались на несколько часов после работы, чтобы "добить" левую халтуру. Шеф интересуется причиной переработки. Ваши действия:

а) Поблагодарите шефа за заботу, в нескольких словах расскажите о своей любви к фирме и намекните на прибавку к зарплате;

б) Объясните, что Вы хотя бы так пытаетесь компенсировать свои частые опоздания на работу и несанкционированные отлучки. Намекните про снятие выговора за опоздания.

Поговорки

Хакера баги кормят.

Забудь password, всяк сюда входящий...

Не все то Виндовс, что висит.

Ничто не стоит нам так дешево и не обходится нам так дорого, как халявный И-нет.

Пойди туда, не знаю куда. Принеси то, не знаю что. (Общий смысл 90% запросов на www.rambler.ru)

Каков сисоп, таков и десктоп.

Никогда не верь скандиску, др. Вебу и Биллу Гейтсу.

Если NumLock на нажатие реагирует - к теплому перезапуску, не реагирует - к холодному (народная примета).

Хорошо смеется тот, кто режим "god mode" включил.

Глюки без причины - признак вирусины.

Бороться, искать, найти и скачать!

Раз в год и UNIX виснет.

Терпенье и format c: /u все перетрут.

Леонтий Тютелев

Овальный уик-энд

Злостный поклеп

"Гоинг ин Москва, даун ту Горький Парк, лисьниньг ту вэ винд оф че-ендж!"

Группен "Дер Скорпионен", песнен "Ветрен переменен"

Самолет совершил мягкую посадку, и путешественники оказались в здании аэропорта "Шереметьеводва". Они были несказанно удивлены отсутствию баб в сарафанах да пьяных мужичков в зипунах. Напротив, увиденное показалось Джонсонам обыденным и в меру родным. Бенджи сразу рванул к газетному киоску – почитать что-нибудь из российской игровой прессы.

Ответ продавца был категоричен: "Бери Навигатор!". Бенджи поменял в банковском пункте доллары и разжился игровым чтивом.

Пока семья ела в кафе, он бегло прошелся по оглавлению.

- Мама, папа, даже здесь про НАСКАР знают! – восторженно крикнул он. Открыв страницу, паренек начал вслух читать содержание статьи, и тон его голоса вместе с выражением лица молниеносно изменились.

Слово взял Билл:

- Это они так про нашу серию. Да я их... – и в голосе отца появились стальные нотки, - Смотри адрес, Бенджи, - потребовал он. – Едем разбираться!

* * *

Алрик спокойно шествовал по направлению к редакции. Ничто не предвещало драматичного развития событий. Суббота – значит, намечается обычное собрание редколлегии.

Прямо перед подъездом остановился желтый автомобиль, и из него вылезли странноватого вида люди.

Алрик точно знал, что никогда не видел их доселе, однако, эта компания отчего-то показалась ему знакомой.

Впереди стоял огромный рыжебородый мужчина, в засаленной бейсболке и грязной клетчатой рубашке, классических джинсах "Левис" и залихватских казаках. Рядом примостился паренек лет пятнадцати, одетый в цветастую майку с изображением гоночных автомобилей. На заднем плане расположилась невзрачная женщина, с крепкими, узловатыми руками, суровым взглядом и прочно стиснутыми зубами. Мальчик сжимал в руке свежий номер "Нави", взгляды людей были печальны.

"Наверное, поклонники из Сибири или с Крайнего Севера приехали", - подумал Алрик, вежливо обошел незнакомцев и направился к подъезду.

Люди остались расплачиваться с таксистом.

Мои друзья - семья Джонсонов, - сохраняя хорошую мину при плохой игре, радостно заявил спортсмен-симулятор. – Прошу любить и жаловать! Бурных аплодисментов не последовало

Дверь открыл, подозрительно поглядев в глазок, Андрей Терминатор.

- Милости просим, – протянул он ехидно.

- Здравствуй, - улыбнулся Алрик...

А в редакции полным ходом шла подготовка к "планерке".

Алаев с упоением доказывал Подстрешному, что Лара Крофт – раскрученная звезда подпольных порносериалов, личность аморальная и уважения не вызывающая. У Константина была иная точка зрения на данную проблему. Он утверждал, что Лара Крофт – существо девственно чистое и незапятнанное. В качестве доказательства своей правоты Костик бил в грудь Алаева кулаком, приговаривая: "Точно тебе говорю, Андрей, как замредактор!".

Главред и Главстратег склонились над иссохшей камбалой и скрупулезно разделывали тушу рыбы. Кошка Соня молчаливо прохаживалась вокруг, обнюхивая окружающих, и пристально заглядывала в глаза Терминатору, который имел обыкновение сажать ее на самый край очень высокой двери и потом снимать оттуда.

Особнячком держался Тютелев. Ему не надо было никому доказывать преимущество пятого "НФС" над шестым "Тест Драйв", а посему он тихо сидел и ждал, пока придут гвозди программы – Реклесс Драйвер, с которым всегда было о чем поговорить, да душевный, хоть и немного неуравновешенный человек Ваня Жилин. Они традиционно опаздывали.

Тютелев снова и снова перечитывал новую статью об очередном НАСКАРЕ и посмеивался, ощущая радость от использования "красного словца" и полнейшую безнаказанность. В статье он еще раз прошелся по семейке Джонсонов, которые в ожидании продолжения любимой игры (по его мнению) придумали новую забаву. Скачки на свиньях по овальному кольцу.

В этот момент в дверь настойчиво позвонили...

Подошедший к глазку Терминатор увидел в дверной дырке рыжебородую морду, явно не очень миролюбиво настроенную.

- Вам кого? - вежливо поинтересовался он.

- Здес.. есть.. нах-х-ходится.. редакция.. журнал.. "Наффигатор"? – Билл конспиративно прикинулся косноязычным.

- Да, - пояснил Терминатор. - А вы кто, собственно?

- Май нэйм из Джонсон, Билл Джонсон, – ответила рыжая борода. – Мне нужен мистер как-его-там-блин Тютелев.

- Проходите, - вежливо поманил незваных гостей Терминатор.

Собрание близилось к логическому началу – члены редколлегии сели вокруг огромного стола из красного дерева.

На троне восседал BIB, по правую руку примостился Подстрешный.

Близилась минута открытия заседания, как внезапно появился Терминатор в сопровождении странной компании и, пожав плечами, заявил: "Лева, к тебе пришли..." И он предательски указал пальцем на затаившегося в углу Тютелева, которого, кажется, уже одолевали тревожные сомнения.

Журналистское чутье подсказало редактору симуляции, что перед ним люди, которых он крепко обидел. Тем не менее, хитрый редактор милостиво улыбнулся и бодренько направился навстречу незнакомцам.

- Леонтий Тютелев! – представился он.

- Джонсон, Билл Джонсон, – заявил Билл и, недолго думая, порвал на себе рубашку, демонстративно поиграв мышцами.

- Очень приятно, – ответил Тютелев, в душе немного поежившись.

- Бенджи Джонсон, – сказал Бенджи Джонсон.

- А я Лесси – мать и жена, - заключила строгая женщина.

Когда с церемонией знакомства было покончено, гости были представлены публике.

- Мои друзья из Америки – семья Джонсонов, - сохраняя хорошую мину при плохой игре, радостно заявил спортсмен-симулятор. – Прошу любить и жаловать!

Бурных аплодисментов не последовало.

Первым паузу прервал предприимчивый Подстрешный:

- Так ты ж их выдумал, етить твою налево, - выругался он. – А они реальные! Теперь с долгами не рассчитаемся, затаскают по судам янки.

Константин собирался еще что-то сказать, однако его прервал Билл.

Со слезами на глазах он повел следующую речь.

Американский культ

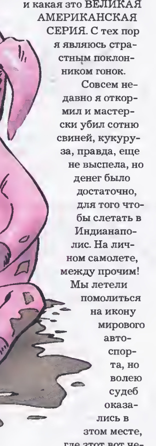
"Ля-ля-ля-ля-ля-ля-ля, I don't wanna grow up!"
Tom Wates, а потом и Blink 182

- Когда я был маленьким мальчиком и беззаботно крутил хрюшкам хвосты, отец, откормив пять тысяч свиней и мастерски убив их из гранатомета, засеяв двадцать пять гектаров кукурузы и собрав с них урожай, продал полученное мясо и початки. Он заработал кучу денег, принес в дом телевизор, усадил меня к себе на колени и рассказал такую историю:

"Сын, когда я был маленьким мальчиком, мой отец мастерски откормил десять тысяч свиней и засеял пятьдесят гектаров кукурузы. Когда урожай был собран, свиньи грамотно убиты при помощи кармультука и мясо продано, твой дед купил билеты на этап гонок класса НАСКАР. Мы вместе пошли на овал и долго, разинув рты, периодически заполняя желудки через отверстия в лицах гамбургерами (в начале века зто были настоящие гамбургеры, скажу я тебе) и знатным попкорном, наслаждались зрелищем гоняющихся по кругу на протяжении нескольких часов машин. Это было круто, сын мой. НАСКАР – зто фамильное увлечение свиноводов Джонсонов".

Сказав это, мой отец торжественно включил телевизор в розетку и соорудил антенну из колючей проволоки. Мы запаслись попкорном и "колой" и уселись перед голубым экраном. И тогда я впервые увидел овальные состязания. Это была гонка на Старой Кирпичнице. Я был так впечатлен, что не мог уснуть на протяжении трех последующих суток. Я ходил к любимым хрюшкам в хлев и рассказывал им о том, как круто быть гонщиком НАСКАРА и какая зто ВЕЛИКАЯ АМЕРИКАНСКАЯ СЕРИЯ. С тех пор я являюсь страстным поклонником гонок.

Совсем недавно я откормил и мастерски убил сотню свиней, кукуруза, правда, еще не выспела, но денег было достаточно, для того чтобы слетать в Индианаполис. На личном самолете, между прочим! Мы летели помолиться на икону мирового автоспорта, но волею судеб оказались в зтом месте, где зтот вот человек занимается самым настоящим святотатством, - и он демонстративно ткнул Тютелева пальцем в грудь.



Примирение

Когда Билл закончил свое повествование, Тютелев уже ронял слезы гордости за своих "заокеанских друзей".

- Какие вы молодцы! - заявил он во всеуслышание. – Как любите свой вид автоспорта! Я вас уважаю... но НАСКАР не люблю, – крикнул он и гордо вскинул голову.

- Да ты че, в натуре что ль? - глаза американцев стали наливаться кровью. Они, сами того не замечая, подступали к беззащитному навигаторовцу, сужая треугольник.

Возникла пауза, которой немедленно воспользовался Подстрешный: - Ребята, а если вы из Америки, то передайте привет одной красивой девушке, – сказал он. – Зовут ее Бритня, фамилия - Спирс

- Да я якодзун валил! – заявил Билл и зашелся в распальцовке.

- А я на "Супре" лихачей японских таранил! – добавил Бенджи и заухмылялся.

- А мать вон, японского самурая скрутила! – вновь сказал Билл. – Да и вообще, зачем на нас наговариваешь все время, али не знаешь, что грех на душу берешь?..

Возникла пауза, которой немедленно воспользовался Подстрешный:

- Ребята, а если вы из Америки, то передайте привет одной красивой девушке, - сказал он. – Зовут ее Бритня, фамилия - Спирс. Хорошо поет, - добавил он мечтательно.

- Мамо, папо, - воскликнул вмиг подобревший Бенджи. – Наш зто человек, Бритню любит, как и я.

- А от Бритни и до НАСКАРА недалеко... - саркастически ухмыльнувшись, заметил Алаев.

Видя искреннюю радость сына, родители как-то пообмякли.

Подстрешный тоже обрадовался.

- А еще я Лару Крофт люблю!

- Ура! - захлопали в ладоши американцы. – Непременно будем дружить!

- А поехали с нами свиней растить? - предложил Билл от души.

- Да нет, - ответил Подстрешный. – Я больше по телочкам специализируюсь...

В разговор вмешался БИБ:

– Вы бы лучше пивка нашего попробовали, с воблой, а? А я пока про Сотника вам чего-нибудь рассказал.

Как выяснилось позже, Главный и его помощник просто тянули время: вот-вот должны были появиться Драйвер и Жилин.

Внезапно комната наполнилась низкочастотным рыком и воплем резины. Во двор, распугивая уже знающих, в чем дело, окрестных бабушек,

ворвался желтый "Запорожец". Отполированные двери с наглухо затонированными стеклами открылись и на землю ступили они. Жилин и Драйвер.

Через пару мгновений редакционная дверь распахнулась, и двое вошли в комнату.

- Не ждали, ядрить твою? — крикнул громко Драйвер.

- Здравствуйте, соратники! — гаркнул Жилин.

- А это что за "дорогая редакция" тут? — спросил Драйвер и бесцеремонно ткнул пальцем в бороду Билла.

- Ну, насчет доброй памяти ты это явно погорячился, - заявил тут же Жилин. - Чтоб память была доброй, нам следует подарить им пять маленьких поросят и один зародыш комбайна. А так...

Увидев смущение американца, он ядовито пропел: "Сколько я зарезал, сколько перерезал, сколько душ невинных загубил..."

- Не ты, драйверюга, а Я, — перебил его Жилин. — Не забывайся, прошу.

Тут в разговор вмешался Тютелев.

- Реклесс, а Реклесс, - сказал он с видимым уважением. — Прошу знакомиться, ярые поклонники НАСКАРА, воспетая мною в статьях семейка Джонсонов, - представил он товарищу новых знакомых, а потом шепотом добавил: - Наезжали!

- Итак, Билли, вы имели наглость обидеть моего непосредственного начальника? — спросил Реклесс Драйвер прямо.

- И друга моего непосредственного начальника, - добавил Жилин.

- И что же вам, достопочтеннейший, не понравилось в его поведении, ядрить? - продолжал Реклесс.

- Якодзун я валил, - начал сбивчиво пояснять Билл. — Сын, вон, на "Супре" всех таранил, мать самураев запугивала...

- Не понимаю, - осведомился Реклесс. — Вы что, не приемлете многообразия мнений?

- Приемлю, — смирился Билл. - Но на нас не клевещите. Сам погибну, но и всех накажу!

- Да ведь, мать? — Большой Билл явно искал поддержки у своей половины.

- Да, - лаконично ответила женщина и легонько ударила кулаком в стену. Кирпичная конструкция с грохотом обрушилась.

- Именно так, — подытожила Лесси.

К этому моменту стороны прониклись взаимным уважением, и слово взял Главстратег, выдвинув умную мысль. Веселов сказал: "Давайте, что ли, за знакомство выпьем!". И пиво полилось по стаканам.

Я не пью, ядрить! — успел вставить Реклесс Драйвер.

Щедрый подарок

-Приезжайте к нам в гости!
-Нет, уж лучше вы к нам!
Диалоги из к/ф "Бриллиантовая рука"

Вечеринка была в самом разгаре. Беседы перетекли в русло под названием "за жизнь".

- Вот у нас, в Америке, есть игра "НАСКАР Рейсинг", - не унимался Билл. - И все, значится, от нее прямо-таки тащатся. Мне даже интересней бывает играть, чем на комбайне по полям рассекать. А у вас какая отечественная игра популярна?

- Есть одна, - сказал Реклесс Драйвер и лукаво подмигнул своим. - "Дорожные Войны" называется. Чумовой проект. В свое время произвел настоящий фурор на рынке отечественного игрового софта. Думаю, мы

вам подарим лицензионную версию.

О, да! – поддержал товарища Тютелев. - Игра бесподобна. ("Еще тупее, чем НАСКАР ваш", – подумал он). Фурор! Фантастика! Хит на все времена!

- Константин, - обратился он к Подстрешному, - выделит ли редакция нашим новым друзьям "коробку" с Road Wars?

- Ну, если она им действительно нужна... - замялся редактор.

- Мама, папа, хочу "Дорожные Войны"! – вскричал Бенджи.

- Быть по-твоему, - согласился выпускающий и пошел за "боксом".

Вернувшись, он торжественно вручил американцам подарок, предварительно сделав надпись: "От редакции "Навигатора" на добрую память".

- Ну, насчет доброй памяти ты это явно погорячился, - заявил тут же Жилин. - Чтоб память была доброй, нам следует подарить им пять маленьких поросят и один зародыш комбайна. А так...

Тем не менее, американцы удовлетворенно крутили в руках диск, разглядывая картинки, и глотали слюну разыгравшегося игрового аппетита.

- А "вуду" держит? – поинтересовался Бенджи. – У нас ведь есть ускоритель трехмерной графики!

В ответ Тютелев замотал головой так, что невозможно было понять, утвердительный это жест или же отрицательный.

- Очень хорошая игра. Вам, как лучшим свиноводам Америки, рекомендую! - заметил лицемер журналист.

Услышав такой комплимент, Билл обнял недавнего врага и, дыхнув на него перегаром, заявил:

- Поехали с нами. На просторах Техасщины ты проникнешься духом свободной Америки и полюбишь НАСКАР на всю жизнь! А в баскетбол будешь с неграми Гангстерсонами играть.

- Гангстерсоны – это, конечно, хорошо, но уж лучше вы к нам! – задумчиво проговорил Тютелев.

Поздно ночью гости двинулись домой.

- Спасибо за все, - чистосердечно заявил Джонсон-старший. – Нам нужно лететь, нас ждут великие... (Билл смачно рыгнул) свиньи!

Back to TEHASCHINA!

"YO ди-джей, поставь рэп, YO!"
Грув

Разбитый "кэб" доставил трех пассажиров точно по адресу. Да и промахнуться было очень сложно. В широком американском поле далеко был виден дом с флюгером в форме свиной морды.

Билл узнал родные места и прослезился. Вон комбайн на приколе. Вон любимое стойло для лучших свиней...

"В гостях хорошо, а дома лучше!" – сказал он. Мать и сын радостно засмеялись, выразив полную солидарность с главой семьи...

...День, как это ни странно, снова начался с утра.

Встав по привычке рано, закусив свежей луковицей, отец семейства Джонсонов по кличке Большой Билл отправился будить жену. В голове уже созрел очередной план побудки мирно спящей женщины. Билл взялся за ручку двери жениной спальни... и вдруг замер, как вкопанный.

С соседнего гектара доносилось мелодичное "Аве Мария" в исполнении хора Гангстерсонов. Негритянская семейка разжилась динамиками с усилителем и исполняла теперь на всю округу классические песни.

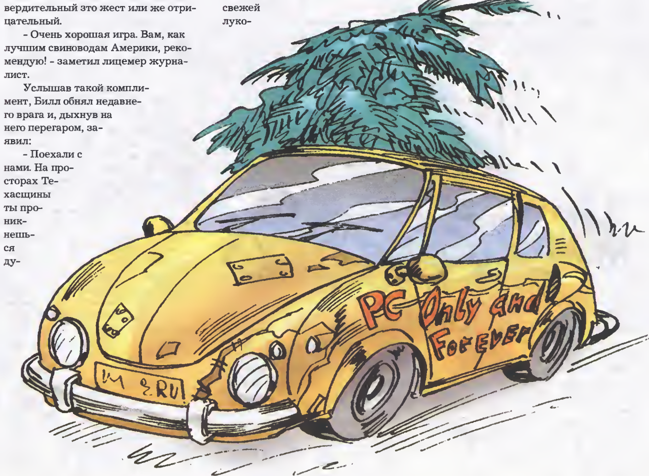
"Вот черти! - подумал Билл. – Неужто образумились?". Он остановился и стал слушать переливы отлично исполняемой песни.

Между куплетами возникла пауза, которую вполне можно было назвать логической. Ожидая продолжения, Билл зажмурил глаза: уж больно нравилась ему исполнение...

Внезапно на всю округу раздался бит хип-хопа и молодой негритянский голос с пения перешел на речитатив: "Come on Maria, wassup Maria, I'm a nigga from Texas..." - и дальше в том же духе.

"DOG SHIT!" – выругался Билл и дернул ручку двери...

Начался очередной трудовой день в загадочной стране Техасщине.



Старшина Степанов

Жертва обстоятельств

Знаете, устал я от всех этих боев, от постоянных мясорубок, где надо стрелять по врагам и изводить их всякими другими способами. Захотелось мира, спокойствия и нормальных человеческих взаимоотношений, когда не надо рассматривать окружающий мир через прицел и когда в тебя тоже никто не целится. И, кажется, я нашел то, что искал, случайно увидев объявление в Интернете о вакансии мэра еще не построенного города. Я тут же связался с организацией, которая это объявление дала, и, к моему удивлению, мне с минимальными формальностями были вручены мэрские знаки. Я тут же собрал чемоданы и вылетел на место, где должен быть заложен новый город, который я сделаю процветающим и счастливым. Во всяком случае, я постараюсь, чтобы так и было.

Местность, на которой предстояло развернуть строительство, я полюбил сразу. Это была настоящая зеленая долина, окруженная невысокими холмами и разделенная на две почти одинаковые части широкой рекой, спокойно и величаво несущей свои воды с севера на юг, где она и впадала в море. Почти в самом центре этого живописного ландшафта река чуть изгибалась, образуя небольшой залив. Лучшего места для поселения и выдумать было сложно, и я, созвав своих советников и прорабов, склонился над картой.

Получая знаки мэрской власти, я также обзавелся довольно крупным кредитом на начальное обустройство города с просто смешными процентами. В том, что мой прекрасный город сумеет вернуть кредит, я ничуть не сомневался.

Вначале необходимо было построить электростанцию, так как без электричества в наше просвещенное время ничто работать не будет. Надо признать, выбор у меня был не слишком богатый - между угольной, нефтяной и атомной электростанциями. Я, окинув взглядом тот пасторальный пейзаж, который достался мне уж не знаю каким чудом, и решив не портить его излишней загазованностью, рискнул отдать распоряжение строить атомную. Тем более что это сразу решило бы все проблемы с электричеством даже для миллионного мегаполиса. На всякий случай да и для того, чтобы не нервировать моих будущих горожан, я поставил электростанцию подальше от города, за рекой, в районе северо-западных холмов, окружив ее высоким забором. Там вокруг еще были поля какого-то не то злака, не то просто сорняка. Убедившись, что это точно не конопля (мой эксперт вообще не смог определить, что это), я оставил все, как есть, и не стал тратить средства на прополку. Примерно там же, на холмах, я выделил место для строительства фабрик и заводов, к которым протянул пару шестиполосных автобанов (надо думать на перспективу!), построил пару же красивейших мостов, чем-то похожих на знаменитые "Золотые Ворота". А вот вокруг залива, на левом берегу, я начал возводить жилые дома, магазины, конторы и парки, разместив в самом заливе яхт-клуб.

Вы не представляете себе той радости и того удовлетворения, которые я испытывал, наблюдая, как прибывают новые жители и как начинает развиваться мой город, который я назвал гордым именем Заплюйск. Я поставил себе небольшой коттедж и, даже работая по двенадцать часов в сутки, откровенно наслаждался жизнью. Я намечал проспекты и площади, прокладывал водопровод и разбивал парки. Заплюйск рос, как на дрожжах, и границы города неуклонно расширялись, а население увеличивалось не меньшими темпами. Благодарные жители даже поставили мне памятник в парке (который, правда, голуби тут же загадили).

Помимо количественного роста, необходимо было подумать и о качественном развитии, тем более что жители, прием которых я вел по понедельникам, высказывали весьма разумные пожелания по благоустройству Заплюйска. Освещение лестниц, запрет курения, приют для бездомных (увы, были и такие), отряды народных дружинников, бесплатные больницы, кабельное телевидение – вот лишь часть моментов, по поводу которых я издал соответствующие указы, идя навстречу пожеланиям заплюйчан. Проблему утилизации мусора я тоже решил, подписав соглашение с соседями, которые готовы были принимать все отходы Заплюйска за умеренную, в общем, плату. Эти соседи (город Медуна, кажется) располагались по другую сторону моря, и каждое утро из нашего порта выходил сухогруз, груженный мусором. Финансовый советник весьма скептически относился к моим нововведениям, но я старался поменьше слушать этого пессимиста, так как пожелания горожан были для меня гораздо важней. Я честно старался быть хорошим мэром. Единственное, в чем я уступил этому зануде, – это взимание платы за парковку.

Для своих горожан я также построил огромный супермаркет "Седьмое Чудо Света", зоопарк, два стадиона, три музея, пять библиотек и один выставочный зал. Мне, было, предложили (за довольно крупную сумму, надо сказать) выделить место для военной базы, но я, решив полностью отказаться от своего военного прошло-

го, решительно отверг данный вариант. Я даже поднял над своей резиденцией флаг пацифиста. Все шло просто прекрасно.

Проблемы начались, как это обычно и бывает, 13-го, в пятницу. Уж не знаю каким образом, но телевизионщики из кабельного телевидения пронюхали, что город снабжается энергией от атомной электростанции, расположенной на другом берегу реки. Какой-то хлыщ из программы "Журналистское расследование" преподнес этот материал в уикенд отдыхающим после трудовой недели горожанам, да еще в таком свете, что в Заплюйске началась легкая паника и пошли разговоры о втором Чернобыле. Сразу, как по мановению волшебной палочки, откуда-то вылезли активисты Гринпис и развернули свои пикеты у забора электростанции и у моей резиденции, требуя закрытия станции. Телевизионщики, почувствовав запах жареного, не успокоились и развернули настоящую травлю. Мне припомнили парковочные поборы, а налоги (всего-то 7 процентов!) назвали "грабительскими". Журналюги не унимались и стали выискивать источники финансирования строительства моего коттеджа и откуда-то раскопали факты моих былых похождений на военной службе. Горожане, вняв всем этим наветам, вначале стали глухо высказывать свое недовольство, а затем самые активные стали выходить на демонстрации. Часть заплюйчан отказалась платить налоги на жилье, так как, по их мнению, они шли не на благоустройство города, а на предметы роскоши для мэра и чиновников. Журналисты поработали на славу, и кривая бюджета медленно, но неуклонно поползла вниз. И тут как раз подошло время расплачиваться за кредит...

Вот так Заплюйск вступил в полосу кризиса. Мне пришлось отменить большинство тех указов по благоустройству и социальному обеспечению, которые я подписал ранее. Попытавшись урезать финансирование станции кабельного телевидения, я натолкнулся на новые обвинения в "зажиме свободы слова" и тому подобное. Пришлось вспомнить и предложение о размещении военной базы, и я, глубоко вздохнув, подписал соглашение, с условием, что база будет построена подальше от города, на другом берегу реки, недалеко от электростанции и огромного пустыря с сорняками. Военных это почему-то вполне устроило. Командующий базой четырехзвездный генерал даже выступил по телевидению и сообщил горожанам, что не стоит бояться военных, так как они не в меньшей степени привержены общечеловеческим ценностям и гуманизму.

Это помогло сократить долг, но не разрешило ситуацию. Пришлось и дальше урезать расходы бюджета, и теперь на улицу вышли пожарные, учителя и полицейские. Выйдя на крыльцо своей резиденции, чтобы успокоить очередных возбужденных пикетчиков, я попал под такой град тухлых овощей, что мне тут же пришлось отступить за дубовые двери моего коттеджа. В окна полетели камни. Не став дожидаться, когда дело дойдет до поджога, я позвонил начальнику военной базы и попросил помочь с охраной правительственных учреждений, так как полиция бастует. Вот так у моей резиденции встала вооруженная охрана. Военные, взамен моего спаленного лимузина, выделили броневик, в котором я стал ездить на совещания в мэрию и на объекты. Теперь телевизионщики стали называть мое правление тоталитарным и организовали митинг около памятника, призвав покончить с авторитаризмом и ущемлением прав человека. В конце концов, памятник они снесли, подогнав подъемный кран. В довершение всего, в Медуне в очередной раз поменялось правительство и мусорный контракт прекратил свое существование. Некогда красивый город стал погрязать в отходах.

Но настоящие проблемы постучались в дверь Заплюйска тогда, когда выяснилось, что те сорняки на правом берегу – это Тибериум, а военная база принадлежит GDI.

Все началось с очередного ЧП (какого по счету!?). Сразу после поступления сигнала о прорыве канализации в одном из восточных районов около Супермаркета из земли вылезла какая-то странная машина и выскочившие из нее типы в желтых скафандрах захватили "Седьмое Чудо Света". Надо отдать должное военным, которые среагировали весьма четко, оцепив Супермаркет и быстро захватив странных типов в желтом, занятых тем, что они быстро набивали свой подземный броневик какими-то шмотками, похищенными из торгового центра. Ясно, что это были инженеры NOD'а.

Когда на мой стол лег лист с этим докладом, я похолодел.

Не хватало еще городу попасть в разборку между GDI и NOD. Я тут же послал бульдозеры для того, чтобы снести военную базу, пока еще не было слишком поздно, а сам поехал к ее начальнику, чтобы отменить наш контракт. Финансы – финансами, но войны Заплюйск точно не переживет. Подъезжая к военной базе мимо поля с "сорняками", я увидел, как по нему ползает десяток тибериумных харвестеров, а у самых ворот базы... догорают бульдозеры, которые я направил для ее сноса.

Ворвавшись в кабинет генерала, я увидел рядом с ним того хлыща из "Журналистского расследования", который что-то записывал в блокнот. Я достал из папки контракт, демонстративно его порвал и сказал:

- Я разрываю наше соглашение и требую, чтобы ваша база была свернута и переведена куда угодно из моего горо...

- А это уже не ваш город.

- Что?!

- В связи с осложнившейся обстановкой и ценностью данного региона я назначен комендантом района и всех находящихся в нем муниципальных, частных и прочих элементов инфраструктуры. Включая город Заплюйск целиком. И вы обязаны теперь выполнять все мои распоряжения. Вот соответствующее постановление. – с этими словами генерал сунул мне под нос бумагу, которая не оставляла никаких сомнений в его полномочиях. - Вы же знаете, что NOD – это настоящая империя зла и мы не можем отдать наш свободный мир на разграбление этим злобным варварам.

Журналист, похоже, записал эти слова и, закрыв блокнот, вежливо откланялся.

Я присел на край кресла для посетителей и спросил:

- А как же "общечеловеческие ценности", "гуманизм"...

Генерал подождал, когда за журналистом закроется дверь, и вздохнул:

- Ну, вы же не маленький и должны понимать, что самыми ценными из всех "общечеловеческих ценностей" для нас являются ресурсы и геополитика...

Обратную дорогу до своей резиденции я провел в горестных раздумьях, даже не обращая внимание на гул тяжелых бомбардировщиков, взлетевших с главного аэропорта Заплюйска и взявших курс на восток. А по телевидению тот хлыщ, который был у генерала, что-то вещал о "гуманитарной катастрофе", в которой оказались народы под гнетом ужасного NOD...

Мне пришлось выполнять приказы генерала по фортификации восточных окраин Заплюйска, где уже были установлены турели с ракетными установками. На перекрестках стояли "Титаны" и "Росомахи", всячески мешая нормальному трафику, а на склады двух стадионов ночью привезли огромные мотки колючей проволоки. Отряды народных дружинников теперь учили остальное население, как вести себя при ракетной атаке, а в выставочном центре открылась экспозиция фотографий, показывающих жалкую жизнь людей под пятой кровавого диктатора Кейна. Население Заплюйска стало собирать гуманитарную помощь несчастным жертвам тоталитаризма и слала посылки пилотам бомбардировщиков, прикладывая записки с пожеланиями покончить с NOD и принести долгожданную свободу бедолагам, живущим на востоке.

Я еще надеялся на чудо, но чуда не произошло, и однажды в небе раздался протяжный свист и в атомную электростанцию ударила баллистическая ракета. Город тут же погрузился во тьму, и пронзительно завыла сирена. Я усмехнулся, подумав, что теперь Гринпис может быть доволен, и полез в подвал своей резиденции. Не для того, чтобы попытаться там спрятаться, так как я не хотел погибнуть под обломками, как какой-нибудь червяк. Открыв в подвале приличных размеров сейф, я достал кое-какую экипировку, которую прихватил с собой "из своей прошлой жизни".

Выбравшись на улицу с безотказным Штаер АУГ в руках, который я только что протер пацифистским флагом, я увидел, что в городе уже идет бой. Повсюду была слышна канонада, в темном городе то тут, то там вспыхивали зарницы разрывов, а по улице, расшвыривая разбитые автомобили, шли "Титаны", спешащие принять участие в битве. Под ногами хрустели остатки стекла, пахло гарью и иногда небо над головой прочерчивали трассеры. Какой-то сбитый вертолет, похоже, "Гарпия", с воем рухнул на красивейший (когда-то) небоскреб офисного комплекса в центре Заплюйска, разрушив несколько верхних этажей. Мимо меня на восток протопал отряд пехоты GDI, а на запад побежала небольшая горстка испуганных горожан.

Я сплюнул на догорающий остов "Росомахи" и вставил обойму в автомат. Нет, я не собирался участвовать в этом военном сумасшествии, но перед тем, как покинуть умирающий город, я посчитал своим долгом кое-что сделать. За то, что мою мечту сгубили самым жестоким образом, кто-то должен ответить. Трудно винить того генерала GDI, который, в принципе, выполняет свою работу и приказы вышестоящего начальства, и тем более трудно винить NOD, которые тоже делают то, что должны в этой ситуации. Но вот тот хлыщ из "Журналистского расследования" от меня не уйдет. И, пригибаясь, чтобы не поймать шальную пулю, я перебежками двинул к станции кабельного телевидения...

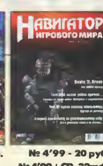
Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

№ 7'97 - 20 руб.

№ 8'97 - 20 руб.

№ 6'98 - 20 руб.

№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.

№ 4'99 - 20 руб. № 4'99 + CD -32руб.
№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.

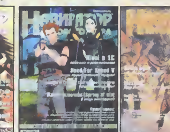
№ 6'99 - 20 руб. № 6'99 + CD - 32руб.
№ 7-8'99 - 20 руб.

№ 9'99 - 20 руб.

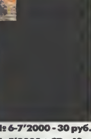
№ 10'99 - 20 руб.

№ 11'99 - 20руб.

№ 12'99 - 30 руб.
№ 1'2000-30руб.


№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000+CD-42р.
№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.

№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.


№ 5'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

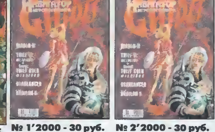
№ 6-7'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

№ 8'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.
35 руб.

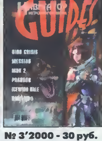
20 руб.

35 руб.

35 руб.


№ 1'2000 - 30 руб.

№ 2'2000 - 30 руб.


№ 3'2000 - 30 руб.

Предыдущие выпуски журнала можно приобрести в магазине
A2000
т.:194-3206

Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу: ***123182, Москва-182, а/я 2;***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.
Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе "Сетевой магазин"

Почта

Нет такого слова в великой и могучей
Русская Языка
Народная мудрость

Здравствуйте, ваша Радионяня снова в эфире... Нет, не то. Я почтальон Пенкин, покажите-ка мне вашего мальчика... Нет, опять не то. Может, так: уважаемые обитатели Игрового Мира, пожалуйста, пристегните ремни. Навигатор желает вам удачного путешествия по почтовому разделу, вверенному Лере! А уж Лера постарается сделать это путешествие незабываемым. В меру сил, само собой.

Впереди по курсу у нас Новый год и прочее Рождество, для кого-то – каникулы и великолепная возможность вдоволь наиграться в любимые игры, а для кого-то – сессия и суровая необходимость эти самые любимые игры забросить. Тем не менее, товарищи бойцы виртуального фронта, я вас поздравляю с наступающим праздником, желаю успехов в личной, наличной и научной жизни, увешать стены своей комнаты шкурами биг-боссов и чтобы патроны никогда не кончались!

Начнем с письма, которое, прямо скажем, повергло меня в легкий шок...

Здравствуй Лера (ничего что я на ты?)

Ну так вот, это письмо предназначено тебе и только тебе. Почему не всему журналу или там БИБу? Тут все очень просто. БИБ уже ни о чем кроме Ультимы не думает, а остальные члены вашего коллектива особого влияния на твой раздел не имеют (или я ошибаюсь?). Вот ты мне Лера скажи, что люди должны подумать о тебе после прочтения участка журнала которым ты заведуешь. На мой взгляд вариантов тут может быть только два. Вариант первый. Лера - саботажница, подосланная конкурентами для развала почтового раздела и тем самым, для снижения популярности издания. Вариант второй. Лера была направлена на данный участок работы (уже самой редакцией журнала) опять же для развала данного раздела с целью его дальнейшего полного удаления из журнала (ну может вы (руководство журнала в частности) считаете этот раздел лишним, а так и читателям не жалко будет). Почему возникают именно такие мысли? На этот вопрос ты, Лера, сама ответила в 10 номере: "...У них есть любимые темы, которые они с наслаждением разбирают по косточкам, не обращая внимания, что эти темы повторяются из номера в номер, и я каждый раз пытаюсь дать исчерпывающее объяснение, но напрасно...". В связи с этим у любого нормального человека возникает вопрос, а зачем ты это делаешь. Ответов может быть опять же только два: либо ты считаешь читателей умственно неполноценными, либо см. начало письма. Вот почему бы тебе не напечатать письма в которых содержаться разные точки зрения на один вопрос. Я не верю что таких писем нет. Да ты сама пишешь, что тот же Planescape очень активно обсуждается читателями. И где эти письма? Нет их. Есть совершенно одинаковые письма с различными просьбами (фотографии, постеры, электронные версии журнала, убрать Жилина наконец (я был бы не против уже из принципа :))))), а дискуссии нет.

Очень это все, Лера, нехорошо.

С наилучшими пожеланиями (исправиться конечно :)))).

Лодырь
mishpla@narod.ru

З.Ы. Буду совсем непротив исправления орфографических ошибок :).

нервно озираясь по сторонам, нашаривает вшитую в воротник бронежилета ампулу с цианидом Какой кошмар, не прошло и полгода, как меня раскрыли! Что делать? Сначала убрать автора письма или сначала отравиться, а потом убрать автора письма? Где же произошла утечка информации? Ведь все было так хорошо законспирировано, что я даже не знала, есть ли вообще у "Нави" конкуренты и кто именно из них подослал меня для развала почтового раздела...

Цианид для Леры

Кроме шуток, даже довольно обидно. Я тут всячески стараюсь сделать так, чтобы почтовый раздел был интересен как можно большему количеству читателей, чтобы они по мере возможности получали ответы на свои вопросы да еще чтобы они при этом, не дай Бог, не чувствовали себя "умственно неполноценными". Почему я иногда повторяюсь? Во-первых, мне все-таки кажется, что не повторяюсь и что мне удавалось рассматривать одну и ту же проблему с разных сторон. Во-вторых, не все читатели имеют возможность покупать "Нави" каждый месяц, и потому, именно в расчете на тех, кто только-только к нам присоединился, приходится включать что-то вроде "краткого содержания предыдущих серий" или хотя бы упоминания о том, почему мы не рассматриваем те или иные темы.

Я говорю свое решительное "Нет!" клеветническим измышлениям насчет того, что нет писем с разными точками зрения на один и тот же вопрос. Есть, посмотрите хотя бы номер 8, где весь раздел составлен из писем с противоположными мнениями. Дискуссию по Planescape милости просим посмотреть в номере 5, а письма еще долго после этого приходили, но все ж не напечатаешь, да и жалко стало автора, опрометчиво покритиковавшего эту игру, – такая волна народного гнева на него обрушилась...

Что большинство писем как под копирку писано – упрек не ко мне... Где оригинальные-то взять, самой, что ли, настрочить? Писем, одобряющих что-то, раз в десять меньше, чем осуждающих, да и они, как правило, более спокойные, без интриги, без накала страстей и всплеска эмоций – без всего того, что влияет на мое решение о публикации. Если человек просто перечисляет, что ему нравится/не нравится, то смысл печатать такое письмо? Чтобы он знал, что его прочитали? Так я даю честное письмоводительское,

что все письма читаю с наивозможным вниманием и тщательностью. А выбираю те, которые меня чем-то зацепили, заинтересовали, приглянулись – исключительно субъективно, как я уже неоднократно подчеркивала.

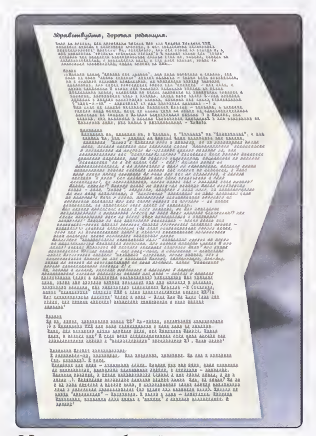
Салют, "черти"!

Не знаю, может вы заметили, что в отделе "письма-почта" материал постоянно повторяется! Ну, к примеру, о чем люди вам пишут? -Напечатайте фотографию... -Нам не нравится... -Нам нравится... -Уберите то-то да то-то... Не густо. Может что-то стоит изменить. Проводить "тематические вечера", нет, это будет считаться некоторым плагиатом. ... Может адресовать письма одному автору? Жилину. Да-да, точно. Жилину. Отдайте его в наши дружеские объятья! В наши коготки. В наши руки, слегка окрапленные кровью. И что бы у каждого из нас был шотган.

Ну пожалуйта.

С уважением, Сальников Артем aka Thide

Ну все, пора травиться. Вот уже второе письмо на ту же тему. Теперь уже и читатели заметили то, что я заметила давным-давно – материал, с которым я работаю, на диво однообразен. Тематические вечера – интересная мысль. Вообще-то рубрика "Без комментариев" довольно часто предлагает темы, на которые хотелось бы услышать отклик читателей. Но этот самый отклик следует далеко не всегда. А вот в прошлом номере я как раз воззвала к читателям, чтобы они вносили конструктивные предложения – как сделать наш журнал лучше, а не высказывали мнения на уровне "нравится – не нравится – уберите – оставьте..." Посмотрим, что получится из этой новой стратегической инициативы.



Здравствуйте, дорогая редакция.

● Тематически однаабразный материал

Одна из предыдущих моих стратегических инициатив уже принесла плоды. Но весьма неожиданные. Помнится, я как-то объявила конкурс на стихотворное объяснение в любви "Навигатору". Два образчика поэтического жанра я уже получила, но в полной мере идеи конкурса они не отражают. Зато написано здорово, судите сами...

ПРИВЕТ ЛЕРА :-)::::!

Ты читаешь, ты смотришь, ты пишешь
Но вот
В голове бесконечная злая противная
Мысль
Ты идешь ты бредешь тебя Строгос
Ждет

На плече БФГ , Озверин в животе это
Жизнь
Виртуальна реальность побед
Это факт
Боль оторванных рук искореженных спин
Это бред
Ты войдешь и проснешься сегодня ты бравый
Солдат
Одиночество клана последний но верный
Ответ
И устали глаза, и дрожит под пальцами
Мышь
Скоро завтрак яичница пиво
L&M
Ты уходишь наверно ты даже
Спишь
Но не сможешь не сможешь уйти
На совсем.
ПОКА ЛЕРА :-(

Nick

Hello Лера!

Стих: то, что идет далее НЕ считать подхалимством (и поэтому пускать вне конкурса), а отнестись с большим (ОЧЕНЬ) чувством юмора (и дать главный приз).

Стих :
О, Лера, я люблю Вас!
Покой моих очей,
Люблю Вас я так нежно,
Готов не спать ночей...
Готов все свое время
Иль ночью, или днем
Писать и слать Вам письма
E-mail'ом, но и в нем,
В письме моем заветном,
Готов я написать:
"Люблю, чего же боле?"
Изволите принять?
Ты свет очей моих,
Наш новый Письмоносец,
Читай, смотри, жалей...
О том, что писем мало
О том, что все они

Не про тебя.А жалко.
Но не кори судьбы.
И про тебя напишут,
Любовь моя, прошу,
Услышь мольбы, Желанья,
Люблю тебя одну!
И хоть нас разлучил
Страниц нарядный глянц,
Хочу я быть с тобою,
И радовать тебя!
Ловить твои все прихоти,
И исполнять их враз.
О, Лера, Письмоносец-
Люблю я ТОЛЬКО Вас!

Lucky
austen@online.ru

Конкурс продолжается! Все-таки прошу объясняться в любви к "НИ-Му", а не переходить на личности и на виртуальный мир вообще. Но все равно приятно. И написано, честно говоря, здорово. Учитывая, что мне, как филологу, угодить довольно трудно.

Итак, господа читатели, больше писем, хороших и разных! Прочитаю все 150%, не сомневайтесь, опубликовать все, сами понимаете, невозможно...

Опровергала критику и читала стихи Лера. Бутерброды подносила маленькая ручная мыша.

Бутерброд - любимая еда ручных грызунав

Без комментариев (И.Ж. посвящается)

Привет, НИМ и Дочери Полка Лере в особенности!

Являюсь ридером вашего магазайна с 1-го номера (ладно, теперь только по-русски). Заставило меня написать вам (в первый раз, между прочим!) письмо одного товарища, по имени Кудашкин Александр aka Mechanic_e04. Письмо его вызвало у меня праведный гнев (особенно после мимолетного сравнения НАВИ с мерзким К_кером (видимо, имеется в виду Хакер). Так вот, о чем это я...

Ах да, о читателе... Так вот, этот человек - НЕ ПРАВ! (очень категоричная заявка) Во-первых поводу Ивана Жилина. Он - мой тезка! Дальше, как правильно заметила Лера, писем, просящих удалить данного персонажа из журнала больше только потому, что умные люди, если человек их устраивает, пишут о чем-нибудь другом, более актуальном...

А во-вторых - насчет правил русского языка: квейкер ты или нет, а писать нужно ГРАМОТНО! Вот и все! Да, передаю привет родственной душе - Romiras aka Роман Зорин!

Elendil_the_tall aka Круглов Иван
elendil_the_tall@nightmail.ru

Здраствуй Ванюша!

Пишет тябе друг твого деда поскольку дед Иван ужо стар да вот вот готовится к путешествию в енту как яе выртуальность от пишу тябе то чяго ен вельми просил передать на словах что маловато у тябе оптимизму-комунизьму та многовато опортунизму-троцкизму. Посему по ентому случаю просил он Ванечька передать шо ежели ты не исправисся придеться ему оторватьтся от ентого проклятушиего Дябола ат и вспомить былые чекистские денечки да и под ехать во белокаменну с верным Максимом за пазухой.

За сим остаюсь на веки не твой но с безнадежной страстью к Лере Ч.

Nick

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Лера Чашечникова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 28.000 экз. з. 5515

Цена договорная.

Корсары
проклятье дальних морей